



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS DESAIN *WEBSITE* PT. CITRA MEDIA BERTUAH MENGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



SHOHIBUL SULTON

11453101766



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS DESAIN *WEBSITE* PT. CITRA MEDIA BERTUAH
MENGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING***

TUGAS AKHIR

Oleh:

SHOHIBUL SULTON

11453101766

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 24 Juni 2021

Ketua Program Studi

Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197905132007102005

Pembimbing

Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

NIK. 130517093

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS DESAIN *WEBSITE* PT. CITRA MEDIA BERTUAH MENGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING*

TUGAS AKHIR

Oleh:

SHOHIBUL SULTON


11453101766

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 07 Mei 2021

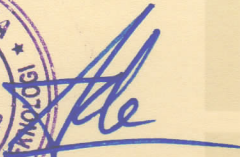
Pekanbaru, 07 Mei 2021

Mengesahkan,

Ketua Program Studi


Idria Maita, S.Kom., M.Sc.
NIP. 197905132007102005

Dekan


Dr. Ahmad Darmawi, M.Ag.
NIP. 196606041992031004

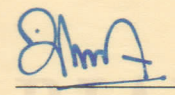
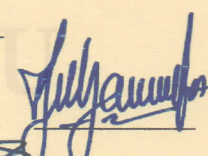
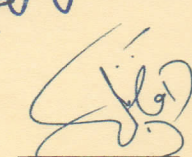
DEWAN PENGUJI:

Ketua : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

Sekretaris : Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : M. Afdal, S.T., M.Kom.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

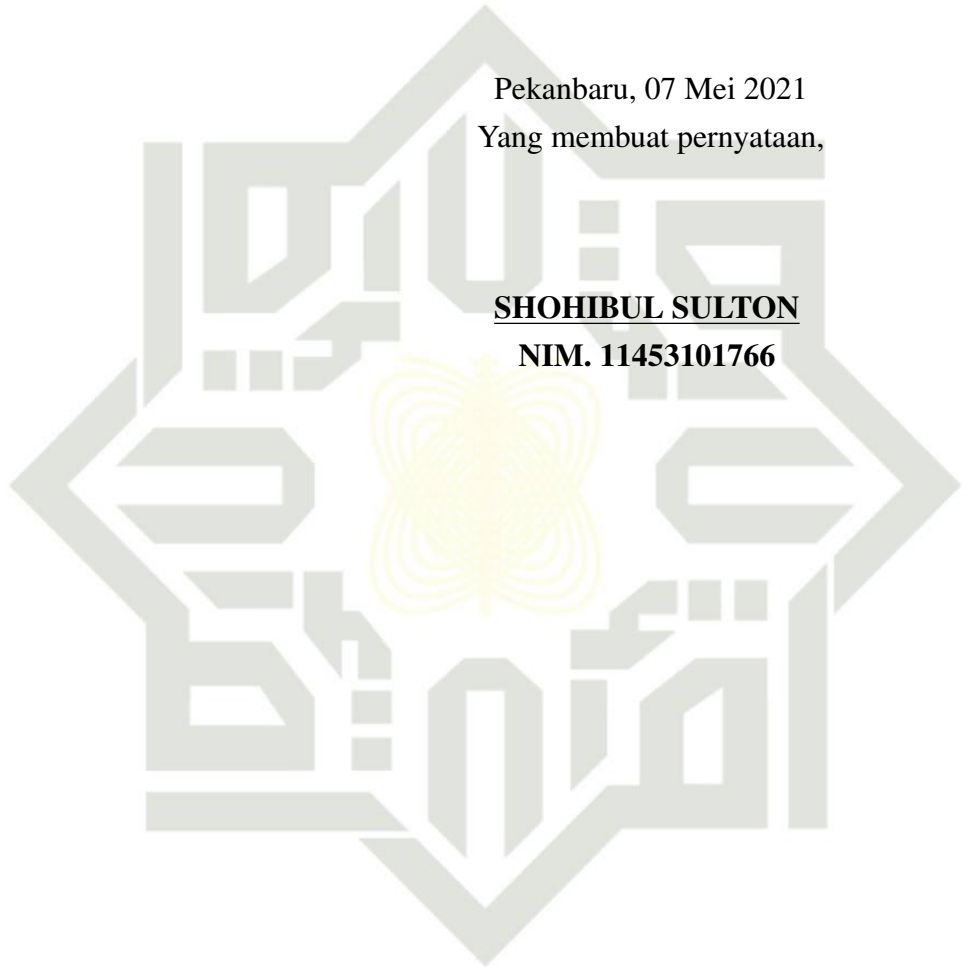
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diadukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 07 Mei 2021

Yang membuat pernyataan,

SHOHIBUL SULTON

NIM. 11453101766



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN



Dengan menyebut nama Allah yang maha pemurah lagi maha penyayang.

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya, ia mendapat pahala (dari kebajikan yang diusahakannya) dan ia mendapat siksa (dari kejahatan yang dikerjakannya)". (q.s. al baqarah: 286)

Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat (q.s al mujadillah: 11)

Alhamdulillah, alhamdulillah, alhamdulillahirobbil' alamin. Sujud syukurku kusembahkan kepada-Mu Tuhanku yang maha agung, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir berilmu dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Lantunan al-fatihah beriring shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira. Kupersembahkan karya kecil ini untuk ayahanda dan ibunda tercinta, terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu. Maafkan anakmu yang masih saja menyusahkanmu. Dalam silah di lima terbit fajar hingga terbenam, semoga tanganku menengadah "ya Allah terima kasih telah engkau tempatkan aku diantara kedua malaikat-Mu yang setiap waktu membimbingku dengan baik. Ya Allah berikanlah balasan setimpal syurga Firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka nanti dari panas sengatnya hawa api neraka. Untuk kedua orang tua tercinta Ayahku Sukiyat dan Ibuku Musolha. Untuk abangku Rafiq Abdillah, Untuk adekku Monica Haliza Wati, dan Nurul Aqila. Tak lupa untuk sahabat-sahabatku. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, bantuan dan pelajaran yang kalian berikan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Keluarga besar Jurusan Sistem Informasi UIN Suska Riau terkhususnya Sistem Informasi angkatan 2014 kelas B, semoga kita bisa sukses semua. Terimakasih atas dukungannya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh. Alhamdulillah Rab-
bi 'Alamin, puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala yang
telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan la-
poran Tugas Akhir ini dengan judul Analisa Desain Website PT. Citra Media Bertu-
ah. Menggunakan Metode Kansei Engineering. Shalawat serta salam tidak lupa pu-
la saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wassalam yang telah
menjadi suri tauladan bagi kita semua. Saya menyadari bahwa laporan Tugas Akhir
yang telah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekuran-
gan, baik dari segi teknis maupun konsep penyusunannya. Oleh karena itu, saya
dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan
laporan Tugas Akhir ini. Tidak lupa pula pada kesempatan ini saya mengucapkan
terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian
Tugas Akhir ini hingga akhirnya terselesaikan. Terima kasih tersebut saya ucapkan
kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam
Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Sains dan
Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Infor-
masi.
4. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimb-
ing tugas akhir ini serta sebagai dosen pembimbing akademik yang telah
banyak meluangkan waktu, memberikan motivasi, dan masukan, serta mem-
berikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian Tu-
gas Akhir. Terima kasih banyak atas kesabaran bapak menghadapi saya.
5. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sis-
tem Informasi.
6. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc selaku Penguji I Tugas Akhir yang telah banyak
membantu saya dalam memberikan motivasi, serta arahan dalam penulisan
Tugas Akhir ini.
7. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom selaku Penguji I Tugas Akhir yang
bersedia menjadi penguji saat sidang tugas akhir saya dan yang telah banyak
membantu saya dalam memberikan motivasi, serta arahan dalam penulisan
Tugas Akhir ini.
8. Bapak M. Afdal, S.T., M.Kom. selaku Penguji II Tugas Akhir yang telah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak membantu saya dalam memberikan motivasi, serta arahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada saya.
10. Terimakasih kepada Bapak Muhammad Junaidi selaku pimpinan PT. Citra Media Bertuah.
11. Kakak Maulia Oktavia selaku Sekretaris Editorial dan Bapak Mario Sanjaya Adiputra, S.Kom, selaku Pendukung Teknologi Informasi dan Media Sosial.
12. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom, dan Bapak Inggih Permana, ST., M.Kom, Pengampu Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
13. Spesial dan paling utama teruntuk Ibunda saya tercinta Musolha yang telah menjadi ibu yang sangat luar biasa. Tanpa Ibunda tercinta tidak mungkin saya bisa berada pada posisi saat ini. Dan tidak lupa kepada Ayahanda saya bapak Sukiyat terima kasih selalu mencurahkan do'a, nasihat, motivasi, kasih sayang dan harapan serta dukungan moril dan materil kepada saya.
14. Untuk Abang saya tercinta Rafiq Abdillah yang telah menjadi penyemangat selama perkuliahan ini. Dan tidak lupa saya ucapkan terimakasih telah menyayangi saya selama ini.
15. Untuk kedua adik saya yaitu Monica Haliza Wati dan Nurul Aqila yang telah memberikan sangat dan selalu menyayangi saya selama ini.
16. Terimakasih tak terhingga untuk teman-teman seperjuangan, sistem informasi angkatan 2014. Khususnya kelas B angkatan 2014, terimakasih atas kerjasama dan bantuan teman-teman semua selama perkuliahan.
17. Seluruh senior-senior dan junior Sistem Informasi yang telah membantu memberikan masukan-masukan positif kepada penulis.
18. Terima kasih kepada seluruh staff dosen dan karyawan Fakultas Sains dan Teknologi, khususnya Jurusan Sistem Informasi.
19. Terimakasih kepada abang-abang, kawan-kawan dan adik-adik yang diwakili Renggi Restia Zanelvi, Rusdi Hidayah, Aji Pamungkas Prasetyo, Irvan Febri, Muhammad Syafrizal, Firmansyah yang selalu menghadirkan tawa dalam kebersamaan dan selalu memberi semangat.
20. Terimakasih kepada keluarga besar KKN Desa Buatan Baru Kecamatan Kerinci Kanan Siak yang menemani dan selalu memberi semangat.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, saya sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan harus dilakukan analisis ke depan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk itu saya membuka diri dalam menerima kritik dan saran yang sangat membangun dari semua pihak untuk pembaca untuk disampaikan ke e-mail shohibul-sulton29@gmail.com, demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini dan agar dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya saya menyampaikan doa dan harapan semoga Allah Subhanahu wata'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada semua pihak yang terkait dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada kita semua. Aamiin..

Pekanbaru, 24 Juni 2021

Penulis,

SHOHIBUL SULTON

NIM. 11453101766



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS DESAIN *WEBSITE* PT. CITRA MEDIA BERTUAH MENGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING*

SHOHIBUL SULTON

NIM: 11453101766

Tanggal Sidang: 07 Mei 2021

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

PT. Citra Media Bertuah merupakan perusahaan media online di Pekanbaru, Riau, Indonesia. Bidang utama yang dikelola ialah media online yaitu *website* bertuahpos.com yang merupakan portal berita dan bisnis. *Website* bertuahpos.com sudah pernah di analisa sebelumnya namun ada beberapa permasalahan yang ditemui pada *website* bertuahpos.com yaitu belum adanya analisa yang memfokuskan pada desain grafis seperti desain warna dan layout pada *website*. Berdasarkan hal ini dilakukan analisa pada desain *website* untuk memberi kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna saat mengunjungi *website*. Analisa ini menggunakan metode *kansei engineering* dengan perhitungan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan metode *Extended Goal Question Metric* (EGQM) untuk mengetahui keadaan *website*. Hasil dari analisa ini sebuah desain *prototype website* yang dapat dijadikan sumber acuan atau dasar bagi PT. Citra Media Bertuah untuk melakukan perbaikan atas *website* yang telah diterapkan dalam rangka meningkatkan kualitas teknologi informasi.

Kata Kunci: Analisa Desain, *Kansei Engineering*, PT.Citra Media Bertuah, UEQ, *Website* Bertuahpos.com.

UIN SUSKA RIAU



WEBSITE DESIGN ANALYSIS OF PT. IMAGE MEDIA STANDS USING KANSEI ENGINEERING METHOD

SHOHIBUL SULTON
NIM: 11453101766

Date of Final Exam: May 07th 2021
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

PT. Citra Media Bertuah is an online media company in Pekanbaru, Riau, Indonesia. The main field managed is online media, namely the bertuahpos.com website which is a news and business portal. The bertuahpos.com website has been analyzed before but there are several problems encountered on the bertuahpos.com website, namely the absence of an analysis that focuses on graphic design such as color design and layout on the website. Based on this, an analysis of the website design is carried out to provide comfort and convenience for users when visiting the website. This analysis uses the Kansei engineering method with calculations using the User Experience Questionnaire (UEQ) method and the Extended Goal Question Metric (EGQM) method to determine the state of the website. The result of this analysis is a prototype website design that can be used as a reference source or basis for PT. Citra Media Bertuah to make improvements to the website that has been implemented in order to improve the quality of information technology.

Keyword: Design Analysis, Kansei Engineering, PT. Citra Media Bertuah, UEQ, Website Bertuahpos.com.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xviii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.1.1 Sejarah Singkat PT. Citra Media Bertuah	6
2.1.2 Website Bertuahpos.com	6
2.1.3 Visi dan Misi	7
2.1.3.1 Visi	7
2.1.3.2 Misi	7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1.4	Struktur Organisasi	7
2.1.5	Tugas dan Tanggung Jawab	12
2.2	Desain	13
2.3	Website	13
2.4	Usability	14
2.5	User Interface	16
2.6	User Experience	16
2.7	Metode Kansei Engineering	16
2.8	Kansei Word (KW)	18
2.9	Extended Goal Question Metrics (EGQM)	19
2.10	User Experience Questionnaire (UEQ)	20
2.11	Fitts Law	23
2.12	Rumus Aiken Validity	23
2.13	Penelitian Terdahulu	24
3	METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1	Objek Penelitian	27
3.2	Jenis dan Sumber Data	27
3.3	Proses dan Alur Penelitian	27
3.3.1	Tahapan Awal	28
3.3.2	Mengidentifikasi Masalah	29
3.3.3	Pengumpulan Data	29
3.3.4	Pengolahan Data dan Tahap Analisa	30
3.3.5	Tahapan Akhir	31
4	ANALISIS DAN HASIL	32
4.1	Analisis Website yang Sedang Berjalan	32
4.2	Mengidentifikasi Masalah	32
4.3	Analisa Perbaikan	33
4.4	Pembahasan Kansei	34
4.4.1	Mencari Kansei Word (KW)	34
4.4.2	Kuesioner Skala UEQ yang di Adaptasi dari Kata Kansei	36
4.4.3	Karakteristik Responden Penelitian	39
4.4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.4.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	40
4.4.6	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	41
4.4.7	Deskripsi Data Kuesioner	42
4.4.8	Face Validity Kuesioner	42

5 PENUTUP

4.5	Hasil Pengukuran <i>User Experience</i> Desain Lama dengan Menggunakan <i>UEQ</i>	43
4.6	<i>Extended Goal Question Metrics (EGQM)</i>	46
4.7	Rekomendasi dari Hasil Evaluasi	47
4.8	Pembahasan	48
4.8.1	Tampilan Desain Awal <i>Website</i> Bertuahpos.com di Halaman Utama	48
4.8.2	Tampilan Desain Awal <i>Website</i> Bertuahpos.com di Halaman Berita	49
4.8.3	Tampilan Desain Awal <i>Website</i> Bertuahpos.com di Halaman Bawah	50
4.8.4	Desain Perbaikan pada Halaman Atas	52
4.8.5	Desain Perbaikan pada Halaman Utama	53
4.8.6	Desain Perbaikan pada Halaman Berita	55
5	PENUTUP	58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	HASIL WAWANCARA	A - 1
LAMPIRAN B	SURAT PENELITIAN	B - 1
LAMPIRAN C	OBSERVASI	C - 1
LAMPIRAN D	KUESIONER PENELITIAN	D - 1
LAMPIRAN E	DATA KUESIONER	E - 1
LAMPIRAN F	PENYERAHAN HASIL PENELITIAN	F - 1

DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

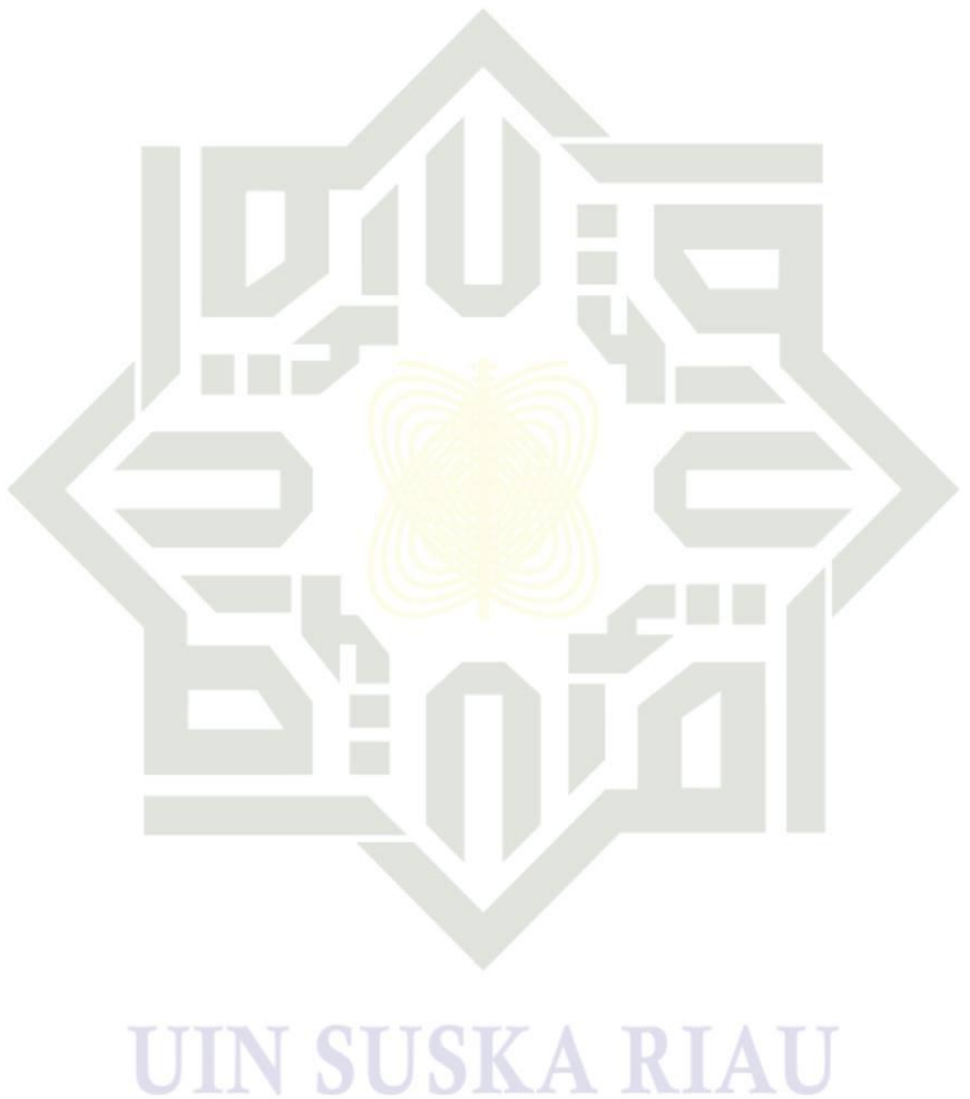
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Tampilan Salah Satu Konten <i>Website</i> Bertuahpos.com	8
2.2	Tampilan Utama <i>Website</i> Bertuahpos.com Bagian Atas	9
2.3	Tampilan Utama <i>Website</i> Bertuahpos.com Bagian Atas	10
2.4	Tampilan Salah Satu Berita Bertuahpos.com	11
2.5	Struktur Organisasi	12
2.6	Peroses <i>Kansei Engineering</i>	18
2.7	Interval <i>Benchmark</i> Skala UEQ	22
2.8	Rumus <i>Aiken Validity</i>	24
3.1	Metodologi Penelitian	28
4.1	Tabel Kuesioner Kansei Berdasarkan <i>UEQ</i>	38
4.2	Grafik Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	40
4.3	Grafik Persentase Berdasarkan Umur Responden	41
4.4	Grafik Responden Penelitian Berdasarkan Pekerjaan	42
4.5	Grafik Rata-Rata dari Keenam Skala <i>UEQ</i> pada Desain <i>Website</i> Lama	43
4.6	Hasil Rata-Rata Tiap Item <i>UEQ</i> pada Desain <i>Website</i> Lama	44
4.7	Diagram <i>Benchmark UEQ</i> pada Desain <i>Website</i> Lama	45
4.8	Desain Tampilan Halaman Utama <i>Website</i> Baru	49
4.9	Desain Tampilan Halaman Berita <i>Website</i> Baru	50
4.10	Desain Tampilan Halaman Bawah <i>Website</i> Baru	51
4.11	Desain Tampilan Bagian Depan Atas <i>Website</i> Baru	52
4.12	Desain Tampilan Halaman Utama <i>Website</i> Baru	53
4.13	Desain Baru pada Halaman Utama Secara Keseluruhan	55
4.14	Desain Komentar pada Halaman Berita <i>Website</i> Baru	56
4.15	Tampak Keseluruhan Desain Baru pada Halaman Berita	57
B.1	Surat Izin Penelitian di PT. Citra Media Bertuah	B - 1
B.2	Surat Balasan dari PT. Citra Media Bertuah	B - 2
C.1	<i>Banner</i> PT. Citra Media Bertuah	C - 1
C.2	Peroses Wawancara di PT. Citra Media Bertuah	C - 1
C.3	Peroses Wawancara di PT. Citra Media Bertuah	C - 2
C.4	Data Pengunjung <i>Website</i> PT. Citra Media Bertuah	C - 2
D.1	Tabel Kuesioner Kansei Berdasarkan <i>UEQ</i>	D - 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F.1	Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah . . .	F - 1
F.2	Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah . . .	F - 1
F.3	Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah . . .	F - 2
F.4	Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah . . .	F - 2





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

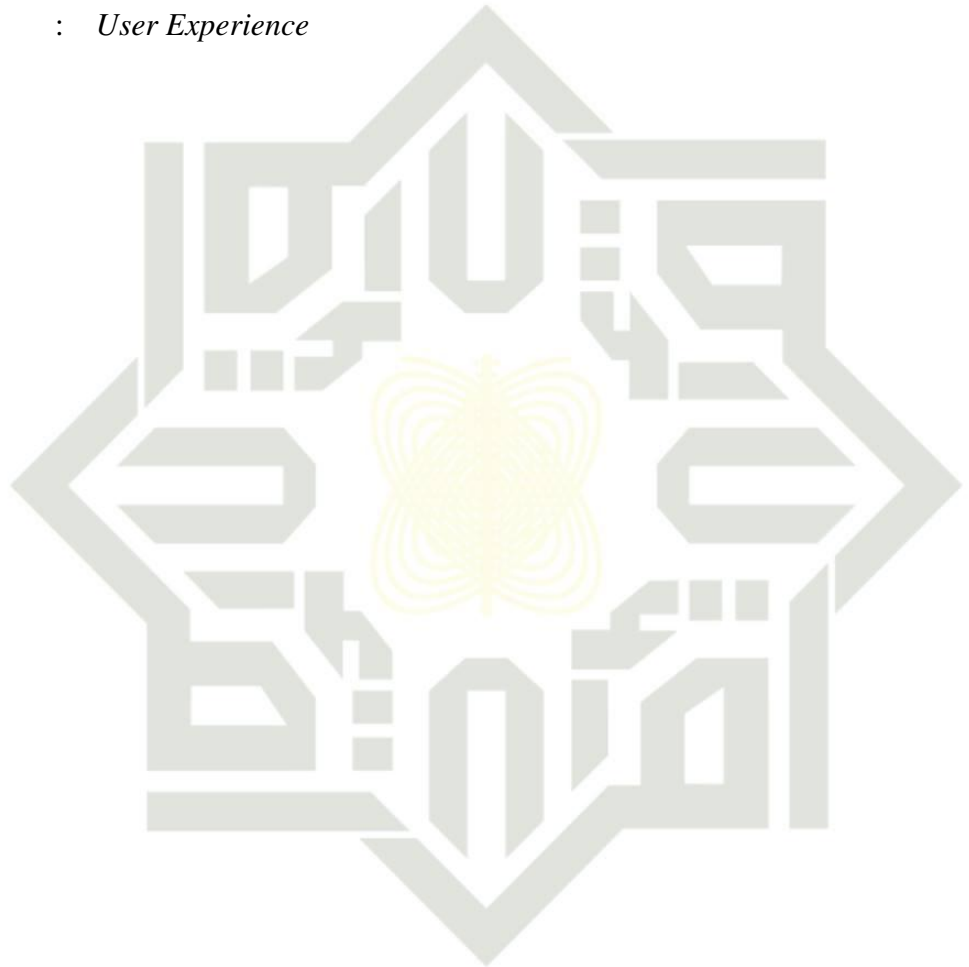
DAFTAR TABEL

4.1	<i>Kansei Word (KW)</i>	34
4.2	Kisi-Kisi Instrument Penelitian Menggunakan <i>UEQ</i>	35
4.3	Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.4	Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Usia	40
4.5	Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Pekerjaan	41
4.6	Keterangan Kuesioner	42
4.7	Rincian Hasil Nilai Rata-Rata Seluruh Item dan Skala <i>User Xperience</i> Desain Lama	44
4.8	Metrik Untuk Isu Meningkatkan Nilai Item Kreatif	46
4.9	Metrik Untuk Isu Meningkatkan <i>User Xperience</i> pada <i>UEQ</i>	47
4.10	Hasil rekomendasi Desain Perbaikan <i>EGQM</i>	48
E.1	Hasil Data Responden	E - 2
E.2	Hasil <i>Face Validity</i> Kuesioner	E - 4



DAFTAR SINGKATAN

EGQM	:	<i>Extended Goal Question Metric</i>
KE	:	<i>Kansei Engineering</i>
KW	:	<i>Kansei Word</i>
UCD	:	<i>User Centeret Design</i>
UEQ	:	<i>User Experience Questionnaire</i>
UI	:	<i>User Interface</i>
UX	:	<i>User Experience</i>



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan informasi yang semakin cepat pada era globalisasi ini mengakibatkan banyak kemajuan diberbagai aspek kehidupan manusia, terutama aspek bisnis. Informasi sudah menjadi kebutuhan primer manusia mulai dari sifatnya yang sederhana sampai yang kompleks (Kustiani, 2010). Salah satu media dalam penyampaian informasi adalah website, saat ini banyak website bermunculan yang menyajikan berbagai informasi. Salah satu perusahaan yang memanfaatkan website sebagai media informasi adalah PT. Citra Media Bertuah.

PT. Citra Media Bertuah merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang media dan komunikasi di Pekanbaru, bidang utama yang dikelola adalah media online berupa website yang merupakan portal berita dan bisnis. PT. Citra Media Bertuah didirikan pada tahun 2012 yang beralamat di Jalan Pepaya nomor 40C Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil dari penelitian (Ahshyar dan Afani, 2019) dan (Ahshyar, Jakawendra, dan Syaifullah, 2020), 75% konten website bertuahpos.com berisi seputar ekonomi bisnis, baik itu yang berkaitan dengan *finance, marketing, market and shopping, travelling, retail and SMEs*, dan beberapa konten lainnya. Sedangkan 25% berupa informasi yang bersifat umum tentang kondisi Riau terkini maupun nasional.

Dari beragam informasi yang ada pada website bertuahpos.com, belum tentu semuanya dapat memenuhi kriteria yang diinginkan oleh pengguna. Sebuah *website* dirancang dengan baik, memiliki fungsionalitas yang tinggi, namun seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna (Pandayin, 2012). Selain menyajikan informasi yang lengkap, faktor-faktor yang menjadikan *website* bagus atau tidaknya dinikmati pengguna dilihat dari segi desain dan *usability* (Sari dkk., 2000). Menurut (Nurhayati, 2010) pengunjung akan memperhatikan *usability* pada sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh terhadap penilaian pengunjung seperti bagus atau tidaknya sebuah website. Jika desain tidak bagus maka itu yang sering menjadi alasan untuk pengguna tidak menggunakan *website* tersebut (Chandra, 2013). *Website* dengan *usability* yang tinggi akan membuat *website* tersebut menjadi populer (Aelani dkk., 2012). *Usability* sangat penting karena dapat membedakan antara pengguna menjadi suka terhadap sebuah *website* atau menjadi tidak suka (Ridwan, 2007). *Usability* adalah syarat mutlak pada sebuah *website*, jika sebuah *website* tidak *usable* maka pengunjung akan meninggalkan *website* tersebut (Nielsen, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menyangkut analisa *Usability* sudah

- ## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pernah dilakukan di PT. Media Citra Bertuah, dua diantaranya adalah penelitian Afani (2017) dan penelitian Jakawendra (2017). Dalam Penelitian Afani (2017) evaluasi menggunakan metode *Heuristic*. Penelitian Afani (2017) menggunakan lima evaluator dan guideline evaluator dibuat berdasarkan sepuluh prinsip *Heuristic* yaitu *visibility of system status, match between system and real world, user control and freedom, consistency and standards, error prevention, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help user recognize, diagnose, and recover from errors, dan help and document* (Nielsen, 2017). Namun penelitian ini memiliki beberapa kekurangan, ada dua prinsip *Heuristic* yang tidak digunakan yaitu *error prevention* dan *help and document*. Penelitian ini hanya berfokus pada *aesthetic and minimalist design*, tidak fokus pada bagian desain grafis *website* seperti kombinasi warna dan layout dan penelitian ini hanya sampai pada tahap evaluasi tidak sampai usulan prototype. Hasil analisa dari penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi *website* bertuahpos.com menggunakan metode *Heuristic* telah berhasil menemukan 75% masalah *Usability*. Dari hasil perhitungan masalah *Usability* tersebut, proporsi yang tertinggi adalah prinsip *aesthetic and minimalist design*.

Penelitian Jakawendra (2017) merupakan lanjutan dari penelitian Afani (2017) dengan menganalisa *website* bertuahpos.com menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD memiliki sepuluh aturan dalam menganalisa, seperti *perspective, instalation, compliance, instruction, control, feedback, linkages, restriction, assistance, usability*. Penelitian ini tidak menggunakan semua aturan dalam UCD, aturan dalam UCD digunakan untuk analisa kecuali *instalation, instruction, control, dan linkages*. Penelitian ini belum melakukan testing terhadap prototype desain untuk mengetahui hasil yang sesungguhnya secara maksimal dan tidak fokus pada bagian desain grafis *website* seperti kombinasi warna dan layout. Hasil analisa dari penelitian ini adalah melakukan perbaikan dan diimplementasikan ke dalam sebuah prototype desain, meliputi dari tiga prinsip yang bermasalah tanpa mengubah hal lainnya. Pertama adalah prinsip *perspective*, kemudian yang kedua prinsip *compliance*, dan yang terakhir adalah prinsip *feedback*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti belum sepenuhnya melakukan analisa terhadap prototype desain untuk mengetahui hasil yang maksimal dan tidak fokus pada bagian desain grafis *website* seperti kombinasi warna dan layout. Maka perlu dilakukan analisa aspek *usability* yang memfokuskan pada bagian desain grafis pada *website*. Menurut (Nielsen, 2012), definisi *interface* yang baik adalah mudah untuk dipelajari (*learnability*), efisien (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), aman untuk digunakan atau mengurangi tingkat kesalahan (*errors*) dan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti akan meneliti *Usability* dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* yang berfokus pada bagian desain grafis pada *website* bertuahpos.com. Maka penelitian ini akan mengangkat topik Analisis Desain *website* PT. Citra Media Bertuah Menggunakan Metode *Kansei Engineering*. Dengan menganalisis *website* ini diharapkan mampu membuat *website* bertuahpos.com berjalan baik terhadap kelayakan operasional *website* dan meningkatkan kualitas *website* tersebut.

Atas dasar pertimbangan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana menganalisa desain *website* PT.Citra Media Bertuah menggunakan metode *Kansei Engineering*.

Batasan masalah pada penelitian ini bertujuan agar pembahasan tidak meluas dan dapat terfokus pada bidang kajiannya, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

- 3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

website bertuahpos.com pada saat ini, menggunakan metode *Kansei Engineering*.

2. Membuat desain prototype perancangan *user interface* baru dari *website* Bertuahpos.com dengan menggunakan metode *Kansei Engineering*. Prototype *website* hanya sebatas desain antarmuka, tidak sampai pada tahap perancangan database.
3. Responden dalam penelitian ini berjumlah tiga puluh responden dengan kriteria masyarakat umum provinsi Riau, yang pernah mengakses *website* bertuahpos.com.
4. Kuesioner dihitung menggunakan sebuah tool yaitu UEQ Data Analysis Tool Version 8.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian adalah menganalisa desain *website* bertuahpos.com di PT. Citra Media Bertuah menggunakan metode *Kansei Engineering* serta memberikan rekomendasi dalam bentuk *prototype* rancangan *website* berdasarkan hasil dari analisisnya.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui penilaian pengguna terhadap *website* bertuahpos.com dan Dapat mengetahui keadaan *website* bertuahpos.com pada saat ini dari segi *usability*.
2. Dapat dijadikan sebagai sarana masukan bagi PT. Citra Media Bertuah dalam menerapkan teknologi informasi yang baik.
3. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau dasar bagi PT. Citra Media Bertuah untuk melakukan perbaikan atas *website* yang telah diterapkan dalam rangka meningkatkan kualitas teknologi informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian tugas akhir ini akan diuraikan menjadi lima bab yaitu:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Berisi dasar teori yang mendukung masalah yang sedang dikaji diantaranya



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berisi tentang: (1) Profil perusahaan; (2) *Desain*; (3) *Website*; (4) *Usability*; (5) *User Interface*; (6) *User Experience*; (7) Metode *Kansei Engineering*; (8) *Kansei Word (KW)*; (9) *Extended Goal Question Metrics (EGQM)*; (10) *User Experience Questionnaire (UEQ)*; (11) *Fitts Law*; (12) Rumus *Aiken Validity*; (13) Penelitian Terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

menjelaskan tentang langkah-langkah penelitian: (1) Objek penelitian; (2) Jenis dan Sumber Data; (3) Proses Alur Penelitian.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi tentang penjelasan analisa dan hasil penelitian: (1) Analisa *website* yang sedang berjalan; (2) Mengidentifikasi masalah; (3) Analisa perbaikan; (4) Pembahasan kansei; (5) Hasil pengukuran UX desain lama menggunakan UCD; (6) EGQM; (7) Rekomendasi dari hasil evaluasi (8) Pembahasan.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari tugas akhir yang dibuat dan saran dari penelitian: (1) Kesimpulan; (2) Saran.





BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Profil Perusahaan

Berisi penjelasan secara singkat tentang perusahaan tersebut, di dalamnya terdapat sejarah singkat perusahaan, *Website* bertuahpos.com, visi dan misi, serta struktur organisasi perusahaan. Data tersebut diambil dengan cara mewawancarai pihak PT. Citra Media Bertuah, untuk lebih jelas dapat dilihat pada Lampiran A.

2.1.1 Sejarah Singkat PT. Citra Media Bertuah

PT. Citra Media Bertuah merupakan perusahaan media *online* di Pekanbaru, Riau, Indonesia. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2012, didirikan oleh bapak Muhammad Junaidi. Perusahaan ini berlokasi di Jalan Pepaya nomor 40 C, Jadirejo, Sukajadi, Pekanbaru, Riau. Bidang utama yang dikelola ialah media *online* yaitu *Website* bertuahpos.com yang merupakan portal berita dan bisnis. Hadir untuk segmen pembaca di Indonesia terkhusus untuk wilayah Riau Sumatera dan sekitarnya. Pada *Website* bertuahpos.com terdapat banyak informasi yang sangat bermanfaat diantaranya dari konten *finance, marketing, market and shopping, travelling, retail and smes, property*, gaya hidup, profil usaha kecil dan menengah, *good shopper, konsultasi bisnis, starbiz*, kolom bisnis, *public service*, otomotif, teknologi dan kondisi Riau terkini. Jumlah seluruh karyawan PT. Citra Media Bertuah berjumlah tujuh belas orang karyawan dengan berbagai macam jabatan, diantaranya Pemimpin Perusahaan, Sekretaris Editorial, Tim Redaksi, Pengembang Bisnis, Pendukung Teknologi Informasi dan Media Sosial, serta Agency of West Sumatera. Harapan dan tujuan perusahaan adalah menjadi referensi utama ekonomi bisnis masyarakat Indonesia terutama Riau dengan terus cara terus meningkatkan traffic kunjungan *Website* bertuahpos.com.

2.1.2 Website Bertuahpos.com

Website bertuahpos.com hadir untuk segmen pembaca Indonesia terkhusus untuk wilayah Riau, Sumatera dan sekitarnya. Hampir 75% konten media ini berfokus pada dunia ekonomi bisnis sehingga dapat menjadi rujukan maupun referensi utama masyarakat Riau dan sekitarnya. Baik itu yang berkaitan dengan *finance, marketing, market and shopping, travelling, retail and smes, 7 property, lifestyle*, profil usaha kecil dan menengah, *good shopper*, konsultasi bisnis, *starbiz*, kolom bisnis, *public service*, otomotif, teknologi dan beberapa fitur unik lainnya. Sedangkan 25% lagi berupa informasi penting tentang kondisi Riau terkini maupun nasional. Rata-rata kunjungan *Website* bertuahpos.com mencapai 40.000–50.000 kunjungan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gan setiap harinya dan harapan pihak perusahaan ingin terus meningkatkan *traffic* kunjungan tersebut. Berikut ini merupakan tampilan dari *Website* bertuahpos.com, dapat dilihat pada Gambar 2.1, Gambar 2.2, Gambar 2.3, dan Gambar 2.4.

2.1.3 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi perusahaan PT. Citra Media Bertuah sebagai berikut:

2.1.3.1 Visi

Menjadi perusahaan media *online* bertaraf internasional menuju kehidupan berkualitas.

2.1.3.2 Misi

1. Sebagai referensi utama media *online* di Indonesia,
2. Saluran media digital yang kritis, edukatif dan bertanggung jawab,
3. Mengoptimalkan nilai perusahaan, kontribusi terhadap pemegang saham, dan tanggung jawab sosial,
4. Membangun sumber daya manusia yang kompeten dan memiliki integritas, kreativitas, dan tata nilai positif,
5. Mewujudkan hubungan yang harmonis dengan para pemangku kepentingan(*stakeholders*).

2.1.4 Struktur Organisasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan staf Sekretaris Editorial yaitu Maulia Oktavia, maka diperoleh data perusahaan salah satunya yaitu struktur organisasi. Adapun struktur organisasi PT. Citra Media Bertuah dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1. Tampilan Salah Satu Konten *Website* Bertuahpos.com

Pada Gambar 2.1 merupakan salah satu tampilan konten *Website* bertuahpos.com bagian atas. Dari beragam konten tersebut, contoh yang digunakan adalah konten business.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.2. Tampilan Utama Website Bertuahpos.com Bagian Atas

Pada Gambar 2.2 merupakan tampilan utama Website bertuahpos.com bagian atas. Pada tampilan ini terdapat berbagai macam informasi diantaranya berbagai *konten*, *breaking news*, *headline*, berita pilihan, politik hukum, berita terkini, resensi pilihan, berita foto, teknologi, toko bisnis, lowongan kerja, populer, galeri foto, *inspirasi-story*, *advertorial*, kolom bisnis, otomotif, berita video, dan menu footer.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

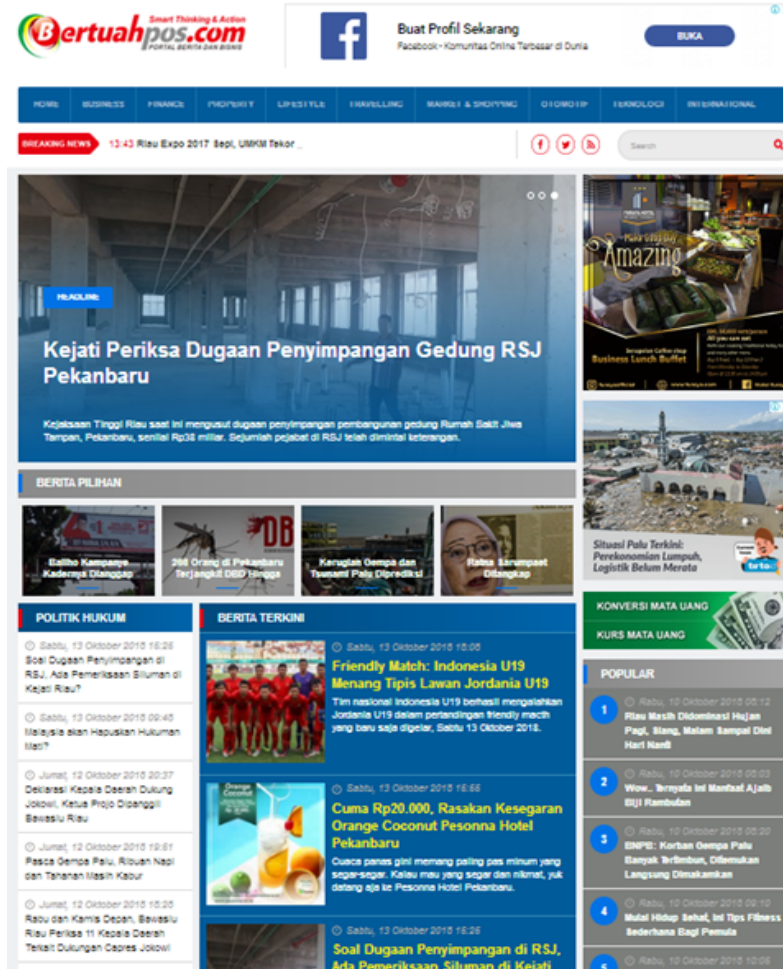
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.3. Tampilan Utama Website Bertuahpos.com Bagian Atas

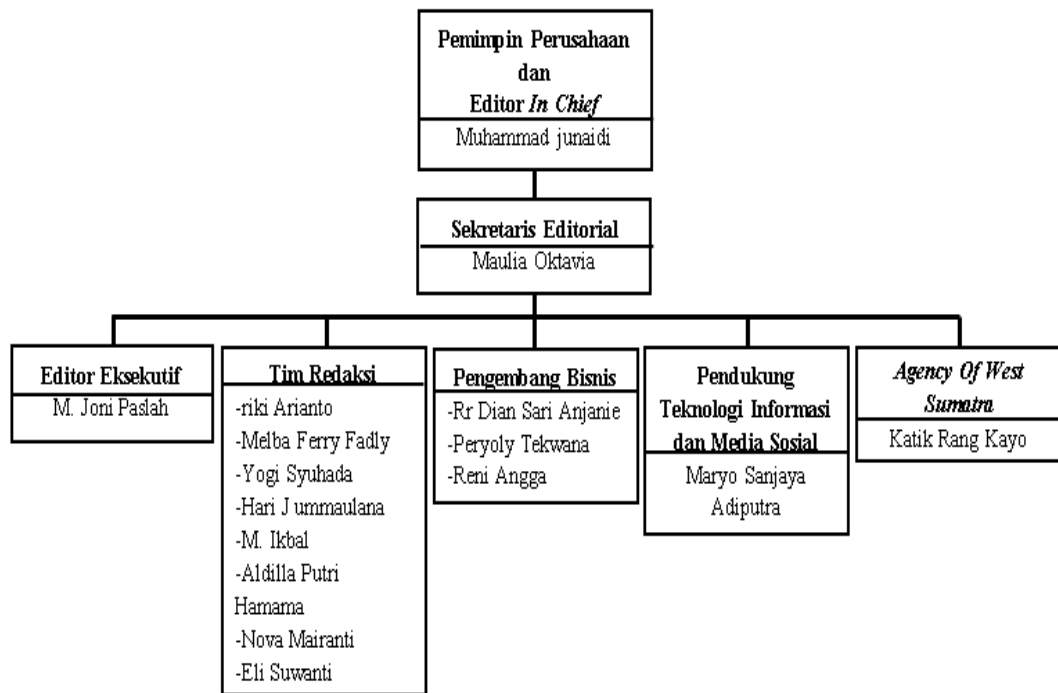
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.4. Tampilan Salah Satu Berita Bertuahpos.com

Pada Gambar 2.4 merupakan salah satu tampilan berita yang terdapat pada Website bertuahpos.com. Berita ini dapat dibagikan ke media lain seperti media sosial dengan menggunakan fitur *share*.



Gambar 2.5. Struktur Organisasi

2.1.5 Tugas dan Tanggung Jawab

Penjelasan tugas dan tanggung jawab dari setiap jabatan yang ada pada struktur organisasi yang tertera pada Gambar 2.5 yaitu:

1. **Pemimpin Perusahaan (*Editor-in-chief*).** Merupakan kepala utama publikasi, memiliki tanggung jawab akhir untuk semua operasi dan kebijakan. Memimpin semua departemen organisasi. Selain itu, pemimpin perusahaan yang bertanggung jawab untuk mendelegasikan tugas kepada anggota staf serta menjaga dengan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas mereka.
2. **Sekretaris Editorial.** Divisi ini memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap surat-menyurat dan edit berita yang akan dipublikasikan.
3. **Editor Eksekutif.** Divisi ini memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap pengeditan berita yang diperoleh dari tim redaksi untuk dipublikasi melalui *Website* bertuahpos.com.
4. **Tim Redaksi.** Divisi ini memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai pencari atau peliput berita pada setiap wilayah yang ada di provinsi Riau.
5. **Pengembang Bisnis.** Divisi ini memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap pelaksanaan rutin pelatihan jurnalistik.
6. **Pendukung Teknologi Informasi dan Media Sosial.** Divisi ini memiliki tugas



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan tanggung jawab terhadap teknologi informasi yang terintegrasi dengan perusahaan, baik dari segi jaringan, media sosial, dan lain-lain.

7. Agency Of West Sumatera. Divisi ini adalah salah satu kontributor yang ada di provinsi Sumatera Barat.

2.2 Desain

Faktor-faktor yang menjadikan *Website* itu bagus atau tidaknya dimata pengguna dilihat dari segi desain dan *Usability*, seperti yang dijelaskan oleh (Sari dkk., 2000) desain sangat berpengaruh terhadap penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *Website*. Jika desain tidak bagus maka itu yang sering menjadi alasan untuk pengguna tidak menggunakan *Website* tersebut (Chandra, 2013). Selain dari segi desain, menurut Nurhayati (2010) pengunjung juga akan sangat memperhatikan dari segi *Usability* pada sebuah *Website*. *Website* dengan *Usability* yang tinggi akan membuat *Website* tersebut menjadi populer (Aelani dkk., 2012).

2.3 Website

Website adalah kumpulan dari sebuah file yang terhubung ke internet, (Farida, 2015). *Website* berisi dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) yang di dalamnya menggunakan protokol HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple.

Browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *Website* dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat di dalam aplikasi browser yang biasa disebut web engine. Ketika sebuah komputer telah terhubung ke internet, maka akan ditampilkan sebuah informasi yang akan dicari oleh pengguna.

Menurut (Zuhri dan INDONESIA, 2013) *Website* adalah sebuah penyebaran informasi melalui internet. *Website* merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui *Website*, setiap pemakai internet bisa mengakses informasi-informasi pada situs *Website* yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film, animasi, dan lain-lain.

Adapun jenis-jenis *Website* berdasarkan sifatnya menurut (Sovia dan Febio, 2017), sebagai berikut:

1. *Website* Dinamis: Merupakan sebuah *Website* yang menyediakan konten yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya *Website* berita, seperti, www.republika.co.id, www.google.com.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. *Website Statis*: Merupakan *Website* yang kontennya sangat jarang diubah. Misalnya *Website* profil organisasi, seperti, www.yptk.ac.id.

Berdasarkan tujuannya, *Website* dibagi atas (Sovia dan Febio, 2017):

1. *Personal Website*: *Website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
2. *Corporate Website*: *Website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
3. *Portal Website*: *Website* yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, Elektronik Mail (E-Mail) dan jasa-jasa lainnya.
4. *Forum Website*: *Website* yang bertujuan sebagai media diskusi.

Kualitas *Website* Menurut Hyejeong dan Niehm dalam Puspitasari, dkk. (2013), mengungkapkan bahwa para peneliti terdahulu membagi dimensi kualitas *Website* menjadi lima yaitu: (1) informasi, meliputi kualitas konten, kegunaan, kelengkapan, akurat, dan relevan; (2) keamanan, meliputi kepercayaan, privasi, dan jaminan keamanan; (3) kemudahan, meliputi mudah untuk dioperasikan, mudah dimengerti, dan kecepatan; (4) kenyamanan, meliputi daya tarik visual, daya tarik emosional, desain kreatif dan atraktif; dan (5) kualitas pelayanan, meliputi kelengkapan secara *online* dan customer service.

Rayport dan Jaworski dalam Kotler and Keller (2009), mengatakan bahwa *Website* yang efektif menampilkan tujuh elemen desain yang disebut 7C, yaitu: (1) context, tata letak dan desain; (2) content, teks, gambar, suara, dan video yang ada di dalam *Website*; (3) community, bagaimana situs memungkinkan adanya komunikasi antar pengguna; (4) customization, kemampuan situs untuk menghantarkan dirinya pada berbagai pengguna atau memungkinkan pengguna mempersonalisasikan situs; (5) communication, bagaimana situs memungkinkan komunikasi situs dengan pengguna, pengguna dengan situs, atau komunikasi dua arah; (6) connection, tingkat hubungan situs itu dengan situs lain; dan (7) commerce, kemampuan situs untuk memungkinkan transaksi komersial.

2.4 Usability

Usability berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna (Rubin dan Chisnell, 2008).

Usability merupakan poin penting dalam membangun sistem informasi yang dapat menentukan tingkat keberhasilan sebuah sistem. Sebuah sistem Desain Perbaikan pada Halaman Berita yang dirancang dengan baik harus memiliki fungsional yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Informasi dikatakan baik adalah ketika informasi tersebut bermanfaat bagi penggunanya dan dikatakan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkualitas jika informasi yang dihasilkan lengkap. Selain itu, sistem yang baik juga harus meminimalkan beban memori pengguna serta konsisten terhadap bahasa yang digunakan agar dapat menghilangkan kesan yang tidak standar pada sistem. Perlunya melakukan analisis usability dengan menggunakan metode-metode atau standar tertentu dapat mengurangi dan mengetahui kondisi website saat ini dengan maksimal. Usability saat ini dikenal sebagai kunci utama yang bisa menentukan tingkat keberhasilan dari sebuah sistem interaktif. Usability adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudahnya interface bisa digunakan (Ahsyar, 2019a)

Dikutip dari (Astuti, 2016), definisi *Usability* menurut International Standard Organization (ISO 9241: 11, 1998) *Usability* adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. Dikutip dari (Aelani dkk., 2012), Nielsen mendefinisikan *Usability* melalui lima komponen kualitas yaitu:

1. Learnability adalah mengukur semudah apa user dapat mempelajari cara penggunaan produk tersebut untuk pertama kali.
2. Efficiency adalah mengukur secepat apa user dapat melakukan tugasnya.
3. Memorability adalah sejauh mana user dapat mengingat langkah-langkah atau proses yang dilakukan dalam mencapai tujuannya.
4. Error adalah sebanyak apa user melakukan error dan sejauh mana akibat error tersebut, serta apakah mudah bagi user untuk mengatasi error tersebut.
5. Satisfaction adalah bagaimana perasaan user ketika menggunakan produk atau tanggapan terhadap desain produk secara keseluruhan.

Inti utama *Usability* adalah menjawab pertanyaan, apakah produk tersebut sesuai dengan kebutuhan user (Aelani dan Falahah, 2012). Menurut Federici dan Bersci (2010) model pengukuran *Usability* yaitu mengintegrasikan semua aspek pada interaksi antara manusia dan komputer, meliputi aspek:

1. Evaluasi Sistem: Mengevaluasi aspek objektif antarmuka (*accessability* dan *Usability*).
2. Evaluasi Interaksi Pengguna: Merupakan evaluasi subjektif atas aspek antarmuka sistem.
3. Evaluasi Kepuasan Pengguna: Dilakukan untuk mengukur aspek subjektif kepuasan interaksi oleh pengguna.

Evaluasi *Usability* dilakukan dengan mengukur kualitas komunikasi (interaksi) antara produk teknologi (sistem) dan pengguna teknologi tersebut.



2.5 User Interface

user interface merupakan mekanisme penerimaan informasi dari *user* dan memberikan sebuah informasi kepada *user* guna untuk membantu dalam mengarahkan alur penelusuran masalah sampai hasil penyelesaian. Desain *user interface* yaitu proses menghasilkan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer (Griffin dan Baston 2014).

2.6 User Experience

User Experience pertama kali dikenalkan pada tahun 1990 oleh Donald Arthur Norman akademis bidang cognitive science, *design* dan *Usability engineering*, dan menurut mantan vice president Apple Inc sekaligus penggagas awal dari *user-centered design* yaitu pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna. *User centered design* merupakan produk berteknologi dan fungsional yang mampu memberikan pengalaman (*experience*) yang menyenangkan, pemamfaatan mudah sehingga memiliki keterlibatan pengguna yang tinggi diukur dengan lamanya waktu yang dihabiskan oleh pengguna dalam menggunakan produk tersebut (Hidayat, 2017).

User Experience adalah pengalaman suatu produk atau jasa yang dibuat untuk seseorang yang menggunakannya di dunia nyata. Ketika produk atau jasa yang dikembangkan, orang-orang memberikan banyak perhatian pada produk atau jasa tertentu. Pengertian UX sering diartikan sebagai pencapaian suatu produk atau jasa yang dianggap berhasil atau gagal oleh penggunanya. Dalam penelitian ini selain diperlukan *User Interface* yang baik juga diperlukan *User Experience* yang baik, karena erat kaitannya dengan *User Interface*, pengalaman pengguna dapat mempermudah pengguna dan serta dapat menambah pengguna baru.

User Experience design atau yang biasa disebut *UX design* yaitu adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung *Website*) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk. Hal ini diperlukan dalam penelitian ini yang berguna untuk menyelesaikan masalah utama yaitu pengunjung *Website* yang semakin berkurang dan memerlukan *User Experience design* yang baik.

2.7 Metode Kansei Engineering

Kansei Engineering dipakai untuk mengidentifikasi aspek psikologi konsumen saat berinteraksi dengan produk dan menemukan hubungan antara perasaan tersebut dengan karakteristik produk berdasarkan citra image konsumen sebagai *picture of mind*, yaitu suatu gambaran yang ada di dalam benak seseorang (Nagamachi dan Lokman, 2010).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kansei Engineering merupakan istilah bahasa Jepang yang digunakan untuk mengekspresikan suatu kesan terhadap artefak, situasi dan lingkungan sekitarnya. Kansei umumnya disebut dengan sensitivitas, kepekaan, perasaan dan emosi (Ishihara dkk., 2010).

Secara psikologis kansei berarti keadaan mental dimana pengetahuan, emosi dan sitemen seimbang. Seseorang yang kaya dengan kansei merupakan seseorang yang kaya dengan emosi dan sentimen, adaptif, warm dan responsif. Kansei sebagai fungsi mental dan lebih tepatnya sebagai sesuatu yang lebih tinggi dalam fungsi otak. Proses Kansei dimulai dengan mengumpulkan sensorik fungsi yang terkait dengan perasaan, emosi dan intuisi, dengan panca indera seperti, penglihatan, pendengaran, bau, rasa dan sentuhan (Harada, 1998).

Ada banyak metode pendekatan emosional yang berhubungan dengan perasaan estetik, sosial dan intelektual. Tetapi jika dibandingkan dengan semua metode, yang terdapat pada Kansei sangat sesuai digunakan untuk mengukur perasaan terhadap sebuah produk seperti, aplikasi, *Website*, dan sebagainya. Metode Kansei telah diakui sebagai aspek utama dari kepuasan pelanggan dan keberhasilan pasar (Norman, 2004). Keberhasilan sangat bergantung kepada kepekaan terhadap permintaan pelanggan dan kebutuhan implisit. Dimensi Kansei dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu:

1. Identification Kansei, Pertama ekspresikan dari dimensi Kansei dalam bentuk kata sifat atau kata benda, yang disebut dengan Kansei Word (KW). Kata-kata Kansei adalah representasi dari perasaan pelanggan terhadap produk yang dikumpulkan dari pembicaraan dengan orang-orang yang mengerti mengenai *Website*, di dalam penelitian ini mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya dipilih sebagai narasumber kata Kansei. Biasanya nomor dari inisial KW dibuat sangat besar, dan pengurangan angka dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif.
2. Measure of Kansei, Pengukuran Kansei adalah proses capturing customer kansei. Karena kansei sangat ambigu, subjektif dan tidak terstruktur, tidak mungkin untuk mengatur secara langsung dan hasil dari kansei ini masih berupa metrik, perlu dirancang sebuah metode pengukuran menggunakan pendekatan alternatif. Maka dalam penelitian ini pengukuran menggunakan metode gabungan *Kansei Engineering* dan *Extended Goal Question Metric* dengan membuat kategori dan prioritas.
3. Analisis Kansei, Analisis Kansei memberikan kesempatan untuk menyelidiki arti, makna, struktur dan konsep dari pelanggan Kansei. Beberapa analisis yang umumnya dilakukan untuk menganalisis pelanggan Kansei de-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

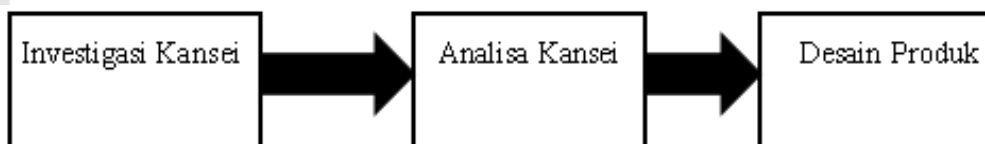
ngan menginvestigasi persamaan antara Variables, Deriving Principal Components, dan determining the Concept of Kansei.

Kansei Engineering sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena faktor *User Experience* dan *User Interface* ini merupakan strategi yang sangat vital untuk mendukung suatu keberhasilan suatu perusahaan, dimana dalam masa sekarang persaingan terus meningkat dan semakin ketat. Dengan penampilan *Website* perusahaan yang kurang menarik maka membuat pengguna jadi bosan dan sulit mendapatkan pengguna baru yang menginginkan desain yang sesuai tren, dengan kemasan yang bagus maka citra produk pun tidak jauh kemungkinan mencapai tingkat pencapaian keberhasilan. Penelitian mengembangkan desain angka pengguna dengan metode *Kansei Engineering*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kepuasan emosional pada konsumen dan *Website* bertuahpos.com mendapat nilai tambah dari konsumen.

Kansei Engineering pada penelitian ini digunakan mulai dari awal mencari data sampai dengan akhir penelitian yaitu kuesioner akhir. Pada awal mencari data *Kansei Engineering* ini dipakai untuk mencari Kansei Word (KW) untuk dijadikan butir pada kuesioner, lalu setelah itu kuesioner tersebut dipakai dua kali untuk menilai *User Experience* pada desain *Website* lama dan desain *Website* baru, lalu hasilnya akan dibandingkan untuk mencari tahu peningkatan dari segi UX-nya.

Alur Proses *Kansei Engineering* Pada dasarnya proses pencapaian *Kansei Engineering* melalui beberapa tahapan diantaranya seperti pada Gambar 2.6. Tahapan dasar *Kansei Engineering* adalah sebagai berikut:

1. Investigasi Kansei, konsumen Kansei akan diinvestigasi dengan menggunakan metode psikologis atau psycho-physiological.
2. Analisis Kansei, tahapan dimana koleksi data akan dianalisis melalui analisis multi-variasi atau physiological equipment.
3. Desain Produk, hasil dari analisis data harus diterjemahkan ke dalam rancangan produk yang diinginkan.



Gambar 2.6. Peroses *Kansei Engineering*

2.8 Kansei Word (KW)

Kansei Word (KW) yang berupa kata kunci berhubungan dengan emosional atau afektif manusia. KW merepresentasikan aspek psikologis manusia ter-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hadap penilaian sesuatu hal (Asriyanik, Hadiana, & Isa, 2016). Menentukan KW sangat mempengaruhi kesuksesan dari penelitian Kansei. Akan ada perbedaan lingkup KW, misalnya dalam meneliti produk olahan makanan akan berbeda dengan melakukan penelitian terhadap bahan pakaian. Karena aspek psikologis yang direpresentasikan ke dalam KW tentu berbeda pula. Salah satu langkah yang digunakan dalam menentukan KW dapat kita temukan misalnya, di majalah atau buku yang berhubungan dengan produk diteliti seperti majalah fesyen digunakan dalam mencari KW produk bahan pakaian, ataupun dengan mendengar percakapan penjualan antara pembeli dan penjual. Kita pun dapat mengkompilasikan KW berdasar pendapat ahli maupun studi teoritis (Lokman, 2009).

2.9 Extended Goal Question Metrics (EGQM)

Extended Goal Question Metric (EGQM) merupakan suatu pendekatan yang didasarkan pada *Goal Question Metric* yang dikembangkan oleh Basili dan Weiss (Basili, 1984). Kemudian disempurnakan oleh Rombach yang merupakan salah satu pendekatan berbasis goal, yang paling banyak digunakan dan menjadi standard praktis dalam pendefinisian kerangka kerja pengukuran. *Goal Question Metric* memiliki kemampuan untuk menyelaraskan pertanyaan-pertanyaan yang mengerucut pada tujuan yang telah didefinisikan dan jawaban dituangkan dalam matrik untuk selanjutnya diukur. Pendekatan *Goal Question Metric* yang asli memiliki cakupan yang sangat luas, sehingga dalam penyusunan pertanyaannya, walaupun memungkinkan memiliki cakupan yang luas pula. Tujuan dari EGQM adalah membentuk beberapa pertanyaan, setiap pertanyaan kemudian dibentuk menjadi metrik. Beberapa metrik dapat digunakan untuk pertanyaan-pertanyaan yang berbeda dengan tujuan yang sama. Beberapa metode EGQM juga dapat memiliki pertanyaan dan metrik yang sama.

Model pengukuran EGQM terdapat 3 tingkatan, yaitu:

1. *Goal*: Tujuan yang ditetapkan untuk sebuah objek, untuk berbagai alasan, sehubungan dengan berbagai model kualitas.
2. *Question*: Seperangkat pertanyaan yang digunakan untuk menggambarkan cara penilaian atau pencapaian tujuan tertentu.
3. *Metric*: Satu set data terkait dengan setiap pertanyaan untuk menjawab dengan cara kuantitatif.

Metode EGQM dikembangkan dengan mengidentifikasi satu set kualitas di perusahaan, divisi atau tingkat proyek, misalnya kepuasan pelanggan, pengiriman tepat waktu, meningkatkan kinerja. Dari tujuan-tujuan dan berdasarkan model untuk pengukuran, kita dapat memperoleh pertanyaan-pertanyaan yang menentukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tujuan-tujuan tersebut. Contohnya, untuk mengkarakterisasi sistem *software* dari masalah kualitas maka produk model kualitas harus dipilih sesuai dengan karakteristik dan langkah berikutnya menetapkan pertanyaan-pertanyaan untuk melacak tujuan kesesuaian produk dan proses.

Pada penelitian ini EGQM digunakan setelah metode *Kansei Engineering*, hasil dari *Kansei Engineering* adalah berupa poin poin atau metrik yang masih belum jelas pengertiannya maka digunakanlah EGQM untuk memperjelas hasil metrik dari *Kansei Engineering* untuk mempermudah mengetahui apa yang sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk perbaikan *website* bertuahpos.com.

2.10 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Exprience Questionnaire (UEQ) dapat dikatakan sebagai alat bantu pengolahan data survey terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif (Laugwitz, Held, & Schrepp, 2008).

UEQ bisa mendapatkan penilaian yang tepat dengan waktu yang singkat atas pengalaman penggun. Untuk menangani impresi pengalaman pengguna yang komprehensif digunakan skala kuesioner yang sudah dirancang. Format kuesioner mendukung respon pengguna untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika memakai suatu produk (Rauschenberger, MSP Medien-Systempartner, & Schrepp, 2013).

Sikap terhadap pengukuran pengalaman pengguna lebih positif daripada yang diidentifikasi dalam wawancara, dan terdapat pandangan yang bernuansa pada detail pengukurannya (van Schaik & Roto, 2014). UEQ berisi 6 skala dengan total 26 item yakni:

1. *Attractiveness*: Impresi umum pengguna atas produk, suka atau tidak suka. Item ukuran: *annoying/enjoyable, good/bad, unlikable/pleasing, unpleasant/pleasant, attractive/ unattractive, friendly/unfriendly*
2. *Efficiency*: kemungkinan pemakaian produk dengan cepat dan efisien, keterorganisasian antarmuka. Item ukuran: *fast/slow, inefficient/efficient, impractical/practical, organized/cluttered*
3. *Perspiciuity*: kemudahan memahami pemakaian produk dan membi-asakannya. Item ukuran: *not understandable/ understandable, easy to learn/difficult to learn, complicated/ easy, clear/confusing*
4. *Dependability*: perasaan pengguna dalam kendali interaksi, keamanan dan memenuhi harapan. Item ukuran: *unpredictable/predictable, obstructive/ supportive, secure not secure, meets expectations/does not meet expecta-*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tions.

5. *Stimulation*: yang menarik dan menyenangkan dari penggunaan produk, motivasi pengguna ingin lebih memakainya. Item ukuran: *valuable/inferior, boring/exiting, not interesting/interesting, motivating/demotivating*.
6. *Novelty*: desain produk inovatif dan kreatif, menarik perhatian pengguna. Item ukuran: *creative/dull, inventive/conventional, usual leading edge, conservative/innovative*.

Data UEQ akan diolah secara otomatis apabila data tersebut dimasukkan ke dalam alat hitung UEQ. Alat hitung UEQ dibuat menggunakan perangkat Microsoft Excel, dan dapat diunduh secara bersama-sama dengan file kuesioner. Data yang dimasukkan akan mengalami proses transformasi data, perhitungan nilai rata-rata, perhitungan varians dan standar deviasi, serta perhitungan confidence interval dan perbandingan dengan set data benchmark. Set data benchmark adalah kumpulan data berasal dari 4818 partisipan berdasarkan 163 penelitian berbagai macam produk, seperti aplikasi bisnis, halaman web, toko web, dan jaringan sosial. Validitas dan reliabilitas alat hitung juga dapat dianalisis dengan melihat hasil perhitungan korelasi dan Cronbach's alpha. Dengan begitu, peneliti dapat melihat apakah data yang diperoleh layak dan dapat diandalkan sebagai dasar pengukuran tingkat *User Experience*. UEQ digunakan di penelitian ini pada saat pembuatan kuesioner, kuesioner yang dibuat menggunakan dasar dasar UEQ karena terpercaya, valid dan mudah diaplikasikan dalam penelitian ini yang menggunakan metode kuesioner pada *Kansei Engineering*.

Menguji apakah produk memiliki user experience yang cukup dengan bandingkannya dengan sampel besar dari produk-produk yang sering dipakai (benchmark data set), dapat menjawab pertanyaan mengenai apakah user experience pada suatu produk mempunyai nilai yang cukup. Benchmark yang berisikan semua data dari 163 produk yang pernah dievaluasi oleh UEQ telah dikembangkan juga oleh UEQ. Seluruh produk yang telah dievaluasi meliputi aplikasi secara luas yaitu aplikasi bisnis yang kompleks (sejumlah 99 aplikasi), sosial media (3), situs web perbelanjaan atau layanan (37), tool pengembangan (4), aplikasi berbasis mobile (12) dan beberapa lainnya (8). Dengan total 4818 yang direspon respon di dalam benchmark, jumlah responden dari tiap produk yang dievaluasi bervariasi dari sampel yang sangat kecil (3 responden) hingga sampel besar (722 responden). Rata-rata jumlah responden tiap penelitian adalah 29,35 (dengan standar deviasi 79,5). Berdasarkan hasil evaluasi semua produk per skala ke lima kategori, batas feedback dibagi yang UEQ, yaitu:

1. Excellent: pada perkiraan 10% hasilnya yang paling baik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Good: 10% hasilnya yang ada di benchmark data set lebih baik daripada produk yang dievaluasi dan 75% hasilnya lebih buruk.
- Above average: 25% hasilnya yang ada di benchmark lebih baik daripada hasil produk yang dievaluasi, 50% hasilnya lebih buruk.
- Below average: 50% hasilnya yang ada di benchmark lebih baik daripada produk yang dievaluasi, 25% hasilnya lebih buruk.
- Bad: yang ada pada perkiraan 25% adalah hasil yang paling buruk.

Hubungan pada tiap kategori di atas dengan skala rata-rata untuk skala UEQ ditunjukkan pada Gambar 2.7.

	Att.	Eff.	Per.	Dep.	Sti.	Nov.
Excellent	$\geq 1,72$	$\geq 1,64$	$\geq 1,82$	$\geq 1,6$	$\geq 1,50$	$\geq 1,34$
Good	$\geq 1,50$ $< 1,72$	$\geq 1,31$ $< 1,64$	$\geq 1,37$ $< 1,82$	$\geq 1,4$ $< 1,6$	$\geq 1,31$ $< 1,50$	$\geq 0,96$ $< 1,34$
Above average	$\geq 1,09$ $< 1,50$	$\geq 0,84$ $< 1,31$	$\geq 0,90$ $< 1,37$	$\geq 1,06$ $< 1,40$	$\geq 1,00$ $< 1,31$	$\geq 0,63$ $< 0,96$
Below average	$\geq 0,65$ $< 1,09$	$\geq 0,50$ $< 0,84$	$\geq 0,53$ $< 0,90$	$\geq 0,70$ $< 1,06$	$\geq 0,52$ $< 1,00$	$\geq 0,24$ $< 0,63$
Bad	$< 0,65$	$< 0,50$	$< 0,53$	$< 0,70$	$< 0,52$	$< 0,24$

Gambar 2.7. Interval Benchmark Skala UEQ

Benchmark ini juga termasuk dalam sheet data analisis pada tool UEQ berupa excel dan secara otomatis dikalkulasi bersamaan dengan statistik lainnya. Hasil perbandingan dari skala-skala yang berbeda dengan hasil evaluasi produk pada benchmark memberikan kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan produk secara relatif. Namun perlu dicatat bahwa ekspektasi pada *user experience* dapat tumbuh seiring waktu. Karena *benchmark* berisi data dari produk-produk yang telah dibangun, maka setidaknya produk baru harus mencapai kategori good untuk semua skala.

Untuk menjawab kuesioner, perlu diperhatikan bahwa sampel yang representatif cukup berasal dari pengguna produk yang mengisi UEQ. 30 jawaban biasanya sudah cukup untuk mendapatkan kesan yang valid. Selanjutnya, UEQ versi bahasa Indonesia akan digunakan untuk mengevaluasi *user experience* pada penelitian ini.

Pada penelitian ini ada beberapa butir yang dihilangkan dan ada satu butir yang ditambahkan dan diganti dengan butir Kansei Words (KW) dikarenakan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini berfokus pada metode Kansei Engineering dan lebih menekankan metode kansei dengan menggunakan perhitungan UEQ. Pengukuran *user experience* di Website Bertuahpos.com dilakukan dengan memberikan kuesioner pada minimal 30 responden secara acak. Penentuan jumlah responden yang ditetapkan merujuk pada pernyataan Schrepp (2015) yang menyatakan mengenai produk sejenis yang pernah dievaluasi sejauh ini dengan memakai UEQ, 20 - 30 responden sudah memberikan hasil yang cukup stabil sehingga sudah memenuhi syarat jumlah responden UEQ yang seharusnya.

2.11 Fitts Law

Berdasarkan "Hukum Fitts" (Fitts, 1954). Paul M. Fitts menemukan sebuah pola kebiasaan otak manusia ketika berinteraksi dengan komputer (Kalbach & Bosenick, 2003). Kecepatan manusia (untuk menggunakan komputer) bergantung pada jarak dari 1 titik menuju target, serta tingkat kerumitan target yg dituju di layar monitor, seperti halnya pengguna akan lebih mudah untuk klik extra large icon di dekat pointer mouse prngguna di tengah desktop, daripada tray icon kecil yang berada di ujung kiri bawah desktop. Maka berdasarkan prinsip Hukum Fitts ini, disimpulkan bahwa ada dua kunci utama untuk memudahkan interaksi manusia dengan komputer yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Ukuran objek secara visual (semakin besar icon/button, maka semakin mudah pengguna untuk klik tombol tersebut)
2. Jarak objek yg menjadi tujuan interaksi (semakin dekat icon/button dari pointer mouse, maka semakin enak pengguna untuk klik tombol tersebut).

2.12 Rumus Aiken Validity

Koefisien Validitas isi – *Aiken's V Aiken* (1985) merumuskan formula *Aiken's V* untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai Gambar 2.8 berikut (Azwar, 2012).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

$$s = r - l_0$$

l_0 = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

r = angka yang diberikan oleh penilai

Gambar 2.8. Rumus Aiken Validity

Pada penelitian ini rumus *Aiken Validity* digunakan untuk validasi kuesioner *Kansei Engineering* dan memvalidasi kelayakan butir-butir pernyataan pada kuesioner tersebut.

2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa skripsi dan jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Penelitian Martanto dan Hadiana (2018) *Analisis User Experience* untuk Perancangan *User Interface* Indigos Menggunakan Metode *Kansei Engineering* (Studi kasus STMIK IKMI Cirebon). STMIK IKMI Cirebon telah menggunakan *Website E-learning* yang diberi nama Indigoes namun pemanfaatannya masih belum maksimal karena tampilan Indigoes yang sangat sederhana. *User Experience* pengguna Indigoes dapat digunakan untuk perancangan *User Interface* Indigoes yang baru sesuai dengan keinginan pengguna. *Kansei Engineering* adalah sebuah metode perancangan yang menggunakan perasaan pengguna dalam membuat desain produk baru. Penelitian ini menggunakan Kansei Word untuk mendeteksi emosi atau perasaan pengguna Indigoes. Jumlah Kansei word yang digunakan sebanyak 23 kata yang mewakili perasaan pengguna terkait dengan desain *User Interface* Indigoes yang baru. Alternatif desain yang digunakan sebanyak 5 buah. Penelitian ini menghasilkan 3 buah rekomendasi prototype desain *User Interface* Indigoes yaitu prototype desain *user interface* Indigoes berdasarkan seluruh partisipan menghasilkan konsep “Alami”, prototype desain *uUser Interface* Indigoes berdasarkan partisipan mahasiswa menghasilkan konsep “Colorfull”, prototype desain *User Interface* Indigoes berdasarkan partisipan mahasiswi menghasilkan konsep “Cerah”.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian Wicaksono, dkk. (2016) Penerapan *Kansei Engineering* pada rancangan antarmuka e-learning berbasis web. Penerapan e-Learning dapat dipandang sebagai salah satu aspek competitive advantage, yang mampu menawarkan berbagai solusi peningkatan kualitas hasil pendidikan. Banyak perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan berlomba-lomba menerapkan elearning. Saat ini produk E-Learning tidak hanya terfokus pada bagian teknis seperti kemudahan, kelebihan atau fitur lainnya, tetapi intinya bagaimana memikat pengguna secara psikologis untuk menggunakan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering* yang melibatkan pengguna e-learning sebanyak 200 responden untuk menentukan elemen desain yang diinginkan. Metodologi *Kansei Engineering* yang digunakan adalah metode Type I atau KEPAK. Metode ini digunakan untuk menganalisis semua aspek desain interface yang terkandung dalam *Human Computer Interaction*(HCI). Dari hasil penelitian diperoleh usulan rekomendasi serta melibatkan faktor psikologis dan dua konsep emotion, yaitu *modernity* dan *cheerfulness*. Diperoleh juga dari hasil penelitian menghasilkan produk berupa matriks usulan tampilan atau prototype produk.

Penelitian Ramadhan (2018) Implementasi *Kansei Engineering* Dalam Desain Tampilan *Website* Perguruan Tinggi. Tampilan sebuah *Website* awalnya dikembangkan dari sisi fungsi dan kegunaan *Websitet* tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, dalam merancang tampilan sebuah *Website* mulai melibatkan sisi perasaan atau emosi dari pengguna *Website*. Penelitian ini mengimplementasikan metode *Kansei Engineering* dalam merancang tampilan sebuah *Website* perguruan tinggi, dimana sisi perasaan atau emosi pengguna dapat dilibatkan dalam merancang tampilan sebuah *Website*. Metodologi yang digunakan adalah metodologi *Kansei Engineering Type I*, yang memecah sebuah konsep desain menjadi sub konsep. Penelitian ini menggunakan 15 Kansei Word dan 16 spesimen *Website* perguruan tinggi. Partisipan yang terlibat pada penelitian ini adalah 70 partisipan yang terdiri dari 10 orang dosen dan 60 orang mahasiswa STIEB Perdana Mandiri. Hasil kuisioner dari partisipan kemudian diolah dengan menggunakan analisis statistik multivariat yakni *Cronbach's Alpha*, *Coefficient Correlation Analysis (CCA)*, *Principal Component Analysis (PCA)*, *Factor Analysis (FA)* dan analisis *Partial Least Square (PLS)*. Berdasarkan hasil pengolahan data dari seluruh partisipan diperoleh tiga rekomendasi elemen desain tampilan *Website* Perguruan Tinggi yang mewakili perasaan atau emosi dari pengguna *Website* perguruan tinggi.

Penelitian Kushendriawan (2018) Evaluasi *Website* forum united indonesi dengan metode *Kansei Engineering* dan *extended goal question metric* untuk meningkatkan *User Experience*. Sebuah komunitas penyedia layanan forum harus



memenuhi kebutuhan nyata dari pengguna dan meningkatkan *User Experience* dalam mendukung aktivitas forum dan komunitas secara berkelanjutan. *User Experience* diukur dengan perhitungan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan enam variabel yaitu *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, Novelty*. Tujuan dalam penelitian antara lain: Menganalisis dan merancang ulang *User Interface Website* www.unitedindonesia.org/forum untuk meningkatkan *User Experience*, menganalisis *User Experience* dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* dan *Extended Goal Question Metrics*, dan memberikan saran desain *Website* untuk memperbaiki *User Interface* www.unitedindonesia.org/forum untuk meningkatkan *User Experience*. Pentingnya meningkatkan *User Experience* dalam *Website*, dengan menganalisis masalah dan mengusulkan beberapa saran yang berguna untuk mempertahankan pengguna lama dan menambah pengguna baru agar forum dapat terus berjalan. Sebagai hasil dari penelitian ditemukan bahwa penerapan *User Experience* mempengaruhi perilaku dan emosional user terhadap interaksinya dengan *Website* dan dapat meningkatkan *User Experience*. Perancangan ulang *User Interface* pada penelitian ini dapat meningkatkan nilai UX, dengan penambahan nilai aspek UX terbesar pada *Novelty*. Sedangkan kenaikan kesan positif dari desain lama ke desain baru yang paling tinggi adalah item “Modern”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Adapun objek penelitian dalam hal ini adalah *website* bertuahpos.com yang terdapat di PT. Citra Media Bertuah yang beralamat di jalan Pepaya nomor 40 C, Jati direjo, Sukajadi, Pekanbaru, Riau. *Website* bertuahpos.com hadir untuk segmen pembaca Indonesia terkhusus untuk wilayah Riau, Sumatera dan sekitarnya. Hampir 75% konten media ini bernafaskan dunia ekonomi bisnis sehingga dapat menjadi rujukan maupun referensi utama masyarakat Riau dan sekitarnya. Baik itu yang berkaitan dengan *finance, marketing, market and shopping, travelling, retail and smes, 7 property, lifestyle, profile* usaha kecil dan menengah, *good shopper, konsultasi bisnis, starbiz, kolom bisnis, public service, otomotif, teknologi* dan beberapa fitur unik lainnya. Sedangkan 25% lagi berupa informasi penting tentang kondisi Riau terkini maupun nasional.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder, sumber jenis data tersebut sebagai berikut:

1. Data Primer, Data primer untuk penelitian ini berasal dari hasil observasi dan wawancara dengan staf yang mengelola *website* dan kepada pengunjung *website* bertuahpos.com.
2. Data Sekunder, Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah 16 jurnal dan 3 skripsi.

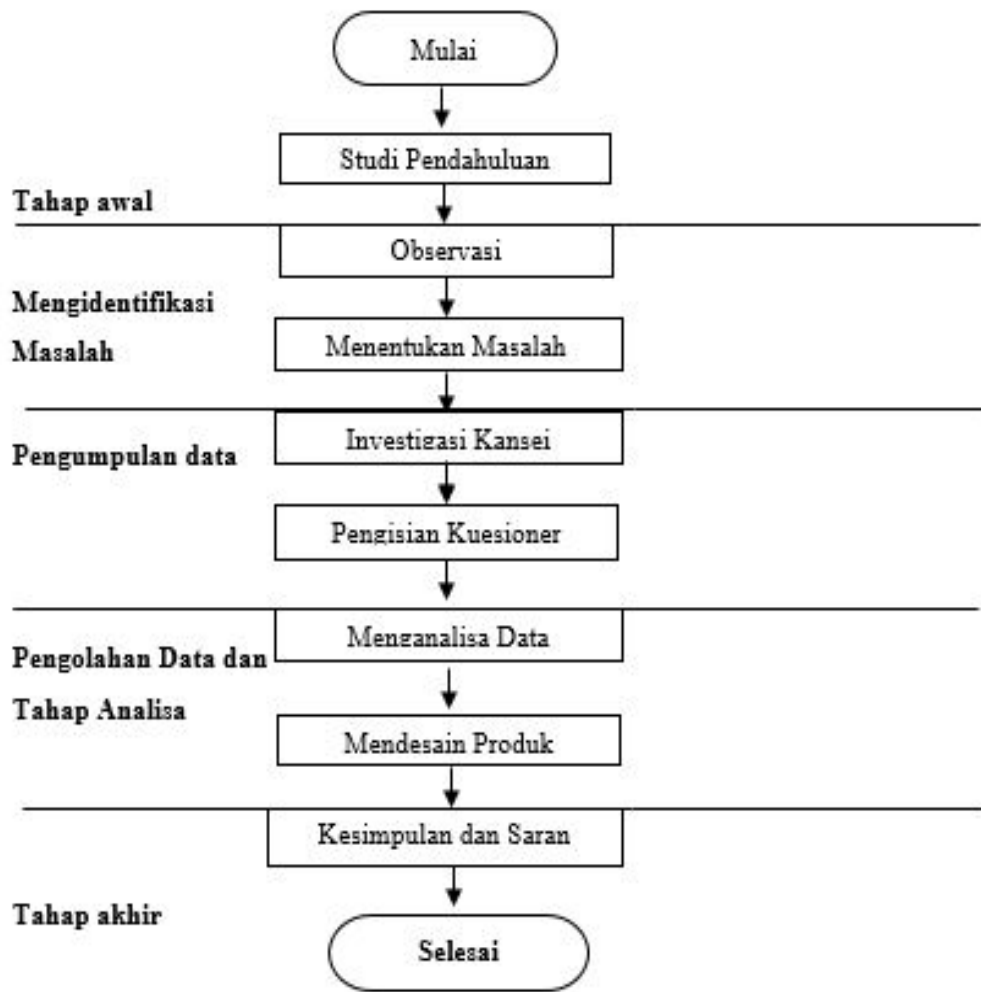
3.3 Proses dan Alur Penelitian

Metodologi penelitian yaitu untuk mengetahui tahapan yang akan dilalui selama pelaksanaan penelitian tugas akhir. Untuk memudahkan dalam menjelaskan proses ini terlebih dahulu dibuat dalam bentuk alur data. Adapun metodologi pengerjaan dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai Gambar 3.1 berikut:

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.3.1 Tahapan Awal

Pada tahap awal pada penelitian ini yang akan dilakukan adalah studi pendahuluan.

1. Studi Pendahuluan

Studi Pendahuluan digunakan untuk mempelajari beberapa referensi yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti jurnal, buku, laporan penelitian, dan skripsi yang sudah ada. Serta untuk melakukan pengkajian terhadap sumber untuk memperoleh gambaran masalah yang akan diteliti. Sumber yang digunakan pada penelitian ini banyak mengambil dan menggunakan dari berbagai jenis sumber seperti jurnal yang berkaitan dengan topik analisa website, buku metodologi penelitian, dan tugas akhir yang berkaitan dengan analisa. Kemudian proses selanjutnya adalah menentukan objek penelitian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Referensi utama yang menunjang dalam skripsi ini adalah yang berhubungan dengan topik penelitian, antara lain:

1. *Website Bertuahpos.com*
2. *User Experience (UX)*
3. *Kansei Engineering*
4. *User Experience Questionnaire (UEQ)*
5. *Extended Goal Question Metric (EGQM)*

Referensi yang digunakan peneliti untuk mendukung pembuatan skripsi ini.

3.3.2 Mengidentifikasi Masalah

Dalam tahap mengidentifikasi masalah yang dilakukan adalah mengobservasi dan menentukan masalah. Sebelum melakukan observasi ke tempat penelitian yaitu PT. Citra Media Bertuah, Peneliti membuat surat penelitian terdahulu dari pihak yang bersangkutan supaya memperlancar dalam melakukan penelitian, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Lampiran B. Setelah memiliki surat penelitian yang sah maka tahap selanjutnya yaitu tahap observasi dan menentukan masalah. Penjelasan dari masing-masing kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan pada objek penelitian langsung yaitu pada PT. Citra Media Bertuah seperti melihat kondisi aktual pada website yang berjalan saat ini yang akan diteliti, foto gedung perusahaan dan dokumentasi traffic *website* bertuahpos.com. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Lampiran C. Alat bantu yang digunakan dalam proses observasi adalah smartphone Xiaomi Redmi Note 4 (pengambilan gambar).

2. Menentukan Masalah

Menentukan masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Perumusan masalah dilakukan dengan observasi terlebih dahulu ke tempat penelitian di PT.Citra Media Bertuah. Setelah observasi dilakukan, selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah yaitu menentukan permasalahan yang akan diteliti, kemudian akan dijadikan sebagai rumusan masalah. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisa desain *website* PT.Citra Media Bertuah menggunakan metode *Kansei Engineering*.

3.3.3 Pengumpulan Data

Setelah masalah telah diidentifikasi dan ditentukan maka selanjutnya adalah melakukan tahap pengumpulan data dengan dua tahapan, tahap investigasi kansei dan kuesioner yang akan dijelaskan sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Investigasi Kansei

Konsumen Kansei akan diinvestigasi dengan menggunakan metode psikologis dengan melakukan pendekatan Pertama ekspresikan dari dimensi Kansei dalam bentuk kata sifat atau kata benda, yang disebut dengan Kansei Word (KW). Dalam analisis perbaikan *website* Bertuahpos.com dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* tahap awal yang harus dilakukan adalah mencari Kansei Word (KW) sebanyak 30 kata yang diringkas dan dispesifikasikan menjadi 15 kata yang didapat dari percakapan non-formal dan literatur yang berhubungan dengan penelitian, Kansei Word (KW) yang didapat lalu dijadikan bahan untuk kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang berbentuk semantik diferensial yang disebar kepada minimal 30 pengguna dan atau calon pengguna *website*, lalu hasil data yang didapat dari kuesioner akan diolah lagi dengan menggunakan metode *Extended Goal Question Metrics* dengan cara wawancara untuk mencapai goals dari pengguna dan calon pengguna tersebut dan juga agar data yang diolah menjadi lebih valid untuk di implementasi menjadi bentuk prototipe desain baru. Kata-kata Kansei adalah representasi dari perasaan pelanggan terhadap produk yang dikumpulkan dari pembicaraan dengan orang-orang yang mengerti mengenai Website, di dalam penelitian ini mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi jurusan Sistem Informasi dipilih sebagai narasumber kata Kansei. Dalam pembuatan kuesioner dibutuhkan rumus *Aiken Validity* yang digunakan untuk validasi kelayakan butir-butir pernyataan pada kuesioner *Kansei Engineering*.

2. Pengisian Kuesioner

Pengukuran *user experience Website* Bertuahpos.com dilakukan dengan memberikan kuesioner pada minimal 30 responden secara acak. Penentuan jumlah responden yang ditetapkan merujuk pada pernyataan Schrepp (2015) yang menyatakan mengenai produk sejenis yang pernah dievaluasi sejauh ini dengan memakai UEQ, 20 - 30 responden sudah memberikan hasil yang cukup stabil sehingga sudah memenuhi syarat jumlah responden UEQ yang seharusnya.

3.4 Pengolahan Data dan Tahap Analisa

Setelah mendapatkan data dari kuesioner yang di sebar, tahap selanjutnya adalah pengolahan data dan tahap analisa menggunakan metode kansei engineering, adapun tahapan yang didalamnya adalah tahap menganalisa data, dan tahap mendesain produk yang akan dijelaskan sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Menganalisa Data

Tahapan dimana data yang sudah di dapat dari kuesioner akan dianalisis melalui analisis multi-variasi atau physiological equipment. Kuesioner dihitung menggunakan *UEQ Data Analysis Tool Version8*. *UEQ Data Analysis Tool Version8* digunakan untuk mengukur hasil dari kuesioner supaya lebih mudah dan lebih jelas yang berupa sebuah grafik, diagram dan tabel. Setelah pengukuran *user experience* dengan UEQ yang telah dilakukan dapat diketahui nilai rata-rata pada website bertuahpos.com sebagai situs web *interaktif* dalam aspek *user experience*. Karena hasil dari metode UEQ itu hanya berupa nilai-nilai berupa poin-poin yang terdapat dalam kuesioner, maka untuk mengetahui permasalahan yang disebabkan oleh kekurangan tersebut, selanjutnya akan diperjelas lagi menggunakan metode tambahan *Extended Goal Question Metrics* (EGQM). Pada penelitian ini metode EGQM digunakan untuk memperjelas dari hasil metrik UEQ untuk mempermudah mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan perbaikan Website bertuahpos.com.

2. Mendesain Produk

Tahap mendesain Produk, setelah mendapatkan hasil perhitungan dari tiap butir-butir pernyataan dari kuesioner selanjutnya melakukan perancangan sebuah desain *prototype*. Desain *prototype* dibuat sesuai dengan analisis perbaikan yang sebelumnya dilakukan, perancangan diawali dengan melakukan perancangan *mock-up* hingga menghasilkan sebuah produk baru atau *prototype*. Perancangan *mock-up* dilakukan untuk melakukan perancangan solusi desain ke bentuk yang lebih nyata dan berguna untuk membantu proses implementasi.

3.5 Tahapan Akhir

Setelah semua tahap penelitian telah dilakukan, maka hal selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisi hasil analisa dan rancang *prototype* desain *user interface design website* di PT. Citra Media Bertuah menggunakan metode *Kansei Engineering* serta memberikan rekomendasi perbaikan pada *website* berdasarkan hasil dari analisa dan di tujukan kepada semua pihak yang terlibat didalamnya agar dapat berguna untuk mengembangkan *website* tersebut kedepannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5 PENUTUP

Penelitian ini bertujuan menganalisa dan merancang *user interface* pada *website* bertuahpos.com di PT. Citra Media Bertuah menggunakan metode *Kansei Engineering* agar memberikan perasaan yang nyaman terhadap pengunjung *website* saat mengaksesnya, dan pengunjung dapat bertahan lebih lama saat mengakses *website*. Hasil penelitian ini dirangkum dalam kesimpulan dan saran untuk peneliti selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian menganalisa dan merancang *user interface website* bertuahpos.com di PT. Citra Media Bertuah menggunakan metode *Kansei Engineering* adalah:

1. Berdasarkan analisa yang dilakukan menggunakan metode *kansei engineering* maka diketahui bahwa, dari enam aspek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspiciuity*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), kebaruan (*Novelty*) di temukan poin-poin yang masih perlu peningkatan dari enam aspek tersebut, ada 4 poin yang perlu diperbaiki diantaranya yaitu pada aspek daya tarik (*attaractiveness*), kejelasan (*perspiciuity*), ketepatan (*dependability*) dan stimulasi (*stimulation*).
2. Pada poin daya tarik (*Attractiveness*) yaitu dengan membuat desain *user interface* yang minimalis, flat dan clean design yang sesuai tren saat ini dan penempatan menu yang penting seperti iklan, menu login, register dan pemberitahuan sebaiknya diletakkan di sebelah kanan *website*. supaya pengguna merasa senang, tidak cepat bosan dan tidak merasa lelah saat menggunakan *website* bertuahpos.
3. Pada poin kejelasan (*Perspiciuity*) perbaikannya yaitu Konten dan isi dari *website* bertuahpos tidak membingungkan bagi pengguna awam, pengguna dapat dengan mudah menggunakan *website* bertuahpos tanpa mengeluarkan usaha yang besar dalam berinteraksi dengan *website* bertuahpos.
4. Pada poin stimulasi (*Stimulation*) perbaikannya yaitu dengan penambahan fitur recent updates, fitur search, penambahan fitur berita kabupaten. Supaya pengoperasian *website* bertuahpos tidak memerlukan banyak waktu untuk memproses dan mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan saat menggunakan *website* bertuahpos dan pengguna merasa mendapatkan in-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

formasi yg bermanfaat saat menggunakan, pengguna merasa konten, isi dan tampilan pada website bertuahpos menarik, website bertuahpos selalu berinovasi dan tidak monoton, konten, tampilan dan isi pada website bertuahpos selalu berkembang mengikuti tren zaman.

5. Poin ketepatan (*Dependability*) perbaikannya yaitu pada login dan register saat melakukan komentar pada website dapat menggunakan media sosial gmail, Facebook, Google, Twitter sesuai dengan tren saat ini. Supaya pengguna merasa mudah dan aman saat berinteraksi dengan website dan pengguna merasa bahwa konten yang terdapat di website bertuahpos sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan seperti *website* pada umumnya. Dari hasil analisa tersebut rekomendasi usulan perbaikan diimplementasikan ke dalam sebuah *prototype* desain, meliputi dari prinsip yang bermasalah saja tanpa mengubah hal lainnya. Hasil dari analisa desain *website* ini sudah ditunjukkan ke PT. Citra Media Bertuah dan sudah diterima oleh pihak PT. Citra Media Bertuah, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Lampiran F.

5.2 Saran

Penelitian ini memberikan beberapa saran untuk penelitian berikutnya agar *website* bertuahpos.com menjadi lebih baik lagi, peneliti berikutnya diharapkan dapat membuat *website* usulan lalu perlu diimplementasikan lebih lanjut secara fungsional agar persepsi pengguna *website* lebih positif terhadap *website* bertuahpos, kemudian dilakukan *testing* agar dapat mengetahui hasil yang sesungguhnya secara maksimal.

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

- Alani, K., dkk. (2012). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire (studi kasus aplikasi perwalian online stmik amikbandung. Dalam *Seminar nasional aplikasi teknologi informasi (snati)*.
- Asyhar, T. K. (2019a). Analisis usability integrated academic information system menggunakan metode use questionnaire. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan industri* (hal. 49–54).
- Asyhar, T. K. (2019b). Evaluasi usability sistem informasi akademik siam menggunakan metode heuristic evaluation. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan industri* (hal. 163–170).
- Asyhar, T. K., dan Afani, D. (2019). Evaluasi usability website berita online menggunakan metode heuristic evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 34–41.
- Asyhar, T. K., Jakawendra, A., dan Syaifullah, S. (2020). Analisa usability website berita online menggunakan metode user centered design. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(2), 165–172.
- Astuti, I. (2016). Analisis usability home page situs web perpustakaan nasional republik indonesia menggunakan metode think-aloud. *Thesis Institut Pertanian Bogor*.
- Chandra, T. (2013). Evaluasi user interface desain sistem informasi perpustakaan pada perguruan husni thamrin medan. *Jurnal TIMES*, 2(2).
- Farida, R., Lilis Dwi dan Ferdiana. (2015). Evaluasi kinerja website pariwisata dikaitkan dengan jumlah pengunjung (studi kasus: Website resmi pariwisata indonesia, malaysia, singapura, dan thailand)..
- Harada, A. (1998). Definition of kansei, evaluation of kansei 2. *Report of Modeling the evaluation structure of KANSEI*.
- Ishihara, S., Ishihara, K., Nakagawa, R., Nagamachi, M., Sako, H., Fujiwara, Y., dan Naito, M. (2010). Development and improvement of a washer-dryer with kansei ergonomics. Dalam *Proceedings of the international multiconference of engineers and computer scientists. conference*.
- Kastiani. (2010). Analisis konsep interaksi manusia dan komputer pada antarmuka sistem informasi jaws (job access with speech) dipusat studi dan layanan difabel (psld) universitas islam negeri sunan kali jaga yogyakarta. *Jurnal Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga*.
- Nagamachi, M., dan Lokman, A. (2010). Kansei engineering: A beginner perspective. *UniversityPublication Centre (UPENA), UiTM*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nielsen, J. (2017). *10 usability heuristic for user interface design*. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J. (2018). *Usability 101: Introduction to usability*. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-101introduction-to-usability/>
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Civitas Books.
- Nurhayati, S. L. d. P. W. H. (2010). Pendefinisian instrumen evaluasi website e-commerce business toconsumer (b2c). *Jurnal Sistem Informasi*.
- Pandayin, A. H. (2012). Penerapan metode user centered design (ucd) pada aplikasi katalog wisata kuliner berbasis web. *UIN Sunan Kalijaga yogyakarta*.
- Radwan, A. (2007). Pengukuran usability aplikasi menggunakan evaluasi heuristik. *Jurnal Informatika Komputer*, 12(3), 220–222.
- Sari, D. K., dkk. (2000). Evaluasi pemanfaatan situs chem-is-try. org dalam pemenuhan kebutuhan informasi oleh mahasiswa departemen kimia fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam (fmipa) usu.
- Sovia, R., dan Febio, J. (2017). Membangun aplikasi e-library menggunakan html, php script, dan mysql database. *Jurnal Processor*, 6(2).
- Zuhri, Z., dan INDONESIA, S. U. (2013). Sistem informasi perpustakaan sekretariat dewan perwakilan rakyat aceh berbasis web. *Skripsi. Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer S-TIMIK U'budiyah Banda Aceh. Tidak di Terbitkan*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

HASIL WAWANCARA

Wawancara ini dilakukan kepada staf Sekretaris Editorial serta Pendukung Teknologi Informasi dan Sosial Media dengan cara terstruktur, wawancara tidak dapat dilakukan kepada pemilik perusahaan dikarenakan pemilik perusahaan tidak selalu ditempat, maka dari itu pemilik perusahaan memberikan amanah kepada Maulia Oktavia selaku Sekretaris Editorial untuk membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

Wawancara : 18 Maret 2019

Tempat : PT. Citra Media Bertuah

IDENTITAS PENELITI

Nama : Shohibul Sulton

Nim : 11453101766

Jurusan/Fakultas : Sistem Informasi/Sains dan Teknologi.

Judul Tugas Akhir : Analisa Desain Website PT. Citra Media Bertuah Menggunakan Metode Kansei Engineering

IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Maulia Oktavia

Jabatan: Sekretaris Editorial

1. Bagaimana sejarah PT. Media Citra Bertuah? Jawab: Sejarah PT. Citra Media Bertuah bisa dilihat langsung pada website bertuahpos.com.
2. Bisakah anda menjelaskan struktur organisasi PT. Media Citra Bertuah? Jawab: Untuk struktur organisasi bisa dilihat langsung pada website bertuahpos.com.
3. Siapa yang merancang dan membangun website bertuahpos.com? Jawab: Yang membuat website bertuahpos.com adalah orang bandung.
4. Apa saja isi yang terkandung pada website bertuahpos.com? Jawab: Isi yang terkandung pada website bertuahpos.com adalah berita tentang bisnis dan berita Riau terkini, untuk lebih lengkapnya bisa dilihat pada website bertuahpos.com.
5. Apa maksud dari salah satu misi perusahaan yaitu "mewujudkan hubungan yang harmonis dengan para pemangku kepentingan (stakeholders)? Jawab: Itu maksudnya adalah selalu menjaga hubungan yang harmonis dengan orang-orang yang bekerjasama dengan perusahaan ini, salah satu contohnya adalah dengan orang yang memasang iklan ke perusahaan kita.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ada berapa jumlah seluruh karyawan di perusahaan ini? Jawab: Seluruh jumlah karyawan bisa dilihat langsung pada struktur organisasi perusahaan.
- Website bertuahpos.com berada di peringkat ke berapa pada prov. Riau? Jawab: bertuahpos.com berada di peringkat ke-8 untuk prov. Riau (data tahun 2016)
- Berapa banyak pengunjung perharinya? Jawab: Pengunjung perharinya berkisar 40.000 sampai 50.000 pengunjung (data tahun 2016).
- Bagaimana kondisi perusahaan sekarang dengan jumlah kunjungan pada saat ini. Apakah mengalami kerugian atau biasa-biasa saja dan berapa pendapatan sebulan? Jawab: Dengan jumlah kunjungan saat ini kondisi perusahaan dalam keadaan stabil, untuk pendapatan bulanan perusahaan tidak bisa kami kasih tahu, mohon maaf.
- Apa target dari pihak perusahaan untuk kedepannya? Jawab: Kalau target dari perusahaan adalah ingin meningkatkan traffic kunjungan.
- Apa tujuan meningkatkan kunjungan? Jawab: Tujuan untuk meningkatkan traffic kunjungan adalah untuk menaikkan nama perusahaan dimata dunia, sehingga perusahaan lain tertarik untuk berkerjasama dengan kami, sehingga dengan adanya kerjasama perusahaan lain dengan kami, maka pemasukan perusahaan kami otomatis akan meningkat juga.
- Apa saja yang telah dilakukan perusahaan untuk meningkatkan traffic kunjungan? Jawab: Usaha kami adalah dengan sering melakukan aktivitas pada media sosial serta menggunakan teknik SEO (Search Engineering Optimization) dalam meningkatkan traffic.
- Apa kendala tim perusahaan dalam upaya meningkatkan traffic kunjungan? Jawab: Kendala yang telah dirasakan adalah masalah jaringan internet yang kadang-kadang lambat.
- Apakah pernah website ini ditingkatkan pada bidang desain? Jawab: Untuk keseluruhan desain belum pernah, tapi kami meningkatkan desain sesuai dengan masukan dari tim perusahaan dan pengunjung. Terkadang ada pengunjung yang memberi masukan melalui e-mail, dan masukan itu kami diskusikan kepada tim perusahaan, apakah masukan ini diterima atau tidak, jika diterima maka masukan tersebut akan dilaksanakan.
- Apa pemasukan terbesar pada website? Jawab: Pemasukan terbesar perusahaan adalah iklan.
- Apakah website ini pernah diperbaharui (kerangka website, contoh awalnya warna website biru, lalu ada perubahan warna merah), apakah ada jangka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu perubahan, dan apakah ada dokumentasi perubahan tersebut? Jawab: Untuk perubahan pada website pernah dilakukan, akan tetapi tidak ada jangka waktunya dan tidak adanya dokumentasi perubahan.

WAWANCARA LANJUTAN.

IDENTITAS NARASUMBER 2

Nama : Maryo Sanjaya Adiputra

Jabatan : Pendukung Teknologi Informasi dan Media Sosial

1. Darimana anda dapat menilai sebuah kreativitas sebuah *website*? Tampilan dan fitur yg disediakan dalam segi apakah itu memberikan sensasi yg baru, tidak harus baru banget, setidaknya *unexpected* tapi tetap tepat sasaran, gimana dan konten juga berpengaruh besar. Jadi saya ngeliat sebuah *website* terus kalo emang saya rasa *website* itu monoton ya saya bilang itu ga kreatif (melibatkan perasaan) dan dari tata letak (UI) dan font.
2. Apakah penambahan fitur dapat meningkatkan tingkat kreativitas sebuah *website*? Betul, konten nya mungkin biasa tapi tampilan nya asik dan beda saya bisa bilang kreatif, begitu juga kebalikan nya, tampilan nya biasa aja tapi konten nya menarik, pun bisa saya bilang kreatif. Fitur yg ada skrg sih cukup. Hanya saja dalam penyajiannya yg kurang memberikan kesan.
3. Fitur tambahan seperti apa yang diinginkan di dalam *website* Bertuahpos.com? Fitur *virtual reality* untuk berita yang terbaru dan paling menarik di Indonesia. Fitur yg ada skrg sih cukup. Hanya saja dalam penyajiannya yg kurang memberikan kesan. Contohnya fitur yg sebagian besar sudah mewakili fungsi-fungsi penting dari sebuah website itu sendiri. jd mempermudah kita kaya mobile friendly terus halaman kontak cp dan fitur search dan menghilangkan error saat masuk *website*.
4. Darimana anda dapat menilai kenyamanan anda saat mengakses suatu website agar dapat meningkatkan *user experience*? User interface yang rapi dan mudah digunakan memberikan banyak informasi yang baik dan benar sesuai dengan fungsi *website* tersebut. Saya lebih suka menggunakan website yang sesuai dengan tren yang ada pada website sekarang seperti tampilan yang clean dan minimalist. Yang memenuhi segala aktivitas saya pada website tersebut dan seperti yang ada pada website pada umumnya.




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
كلية العلوم و التكنولوجيا
FACULTY OF SCIENCES AND TECHNOLOGY

Jl. HR. Soebrantas KM. 18 No. 155 Tuahmadani Tampan - Pekanbaru 28129 Po. Box. 1004 Telp. (0761) 589026 - 589027
 Fax. (0761) 589 025 Web. www.uin-suska.ac.id E-mail : faste@uin-suska.ac.id

<p>Nomor : Un.04/F.V/PP.00.9/2679 /2019</p> <p>Sifat : Penting</p> <p>Hal : Mohon Izin Penelitian dan Pengambilan Data Tugas Akhir/Skripsi</p>	<p>Pekanbaru, 8 Maret 2019</p>
--	--------------------------------

Kepada Yth.
 Pimpinan PT. Citra Media Bertuah
 Jl. Pepaya No. 40 C Jadirejo Sukajadi
 Pekanbaru.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

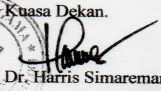
Dengan hormat, sehubungan telah dimulainya mata kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau, Kami bermaksud mengirimkan mahasiswa :

Nama	: Shohibul Sulton
NIM	: 11453101766
Fakultas	: Sains dan Teknologi
Program Studi / Smt	: Sistem Informasi /X(Sepuluh)
No. HP / E-mail	: 0822 6848 2225/ -

untuk pengambilan data yang sangat dibutuhkan dalam Tugas Akhir mahasiswa tersebut yang berjudul **"Analisis Desain Website PT. Citra Media Bertuah Menggunakan Metode Kansel Engineering "**.

Kami mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin dan fasilitas demi kelancaran Tugas Akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini Kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Kuasa Dekan.

 Dr. Harris Simaremare, ST., MT.
 NIP. 19830625 200801 1 008

Tembusan:
 Yth. Rektor UIN Suska Riau

Gambar B.1. Surat Izin Penelitian di PT. Citra Media Bertuah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.2. Surat Balasan dari PT. Citra Media Bertuah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C OBSERVASI



Gambar C.1. Banner PT. Citra Media Bertuah



Gambar C.2. Peroses Wawancara di PT. Citra Media Bertuah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.3. Peroses Wawancara di PT. Citra Media Bertuah

Day	Number of visits	Page	Size
01 Mar 2017	5,145	41,831	92,049
02 Mar 2017	5,498	42,859	105,221
03 Mar 2017	6,159	57,241	126,240
04 Mar 2017	5,753	48,581	103,923
05 Mar 2017	5,218	40,078	96,031
06 Mar 2017	5,935	34,038	97,190
07 Mar 2017	5,980	27,400	85,471
08 Mar 2017	5,795	34,628	97,675
09 Mar 2017	5,598	43,501	97,921
10 Mar 2017	5,304	42,180	98,581
11 Mar 2017	4,420	29,168	75,444
12 Mar 2017	4,161	39,982	85,365
13 Mar 2017	5,283	41,323	98,899
14 Mar 2017	5,935	43,541	108,569
15 Mar 2017	5,533	56,768	119,629
16 Mar 2017	5,833	36,610	99,944
17 Mar 2017	6,019	38,858	99,018
18 Mar 2017	5,479	40,429	93,830
19 Mar 2017	5,182	32,817	80,294
20 Mar 2017	4,870	32,400	82,469
21 Mar 2017	6,202	78,779	152,928
22 Mar 2017	5,919	45,067	115,855
23 Mar 2017	6,507	57,896	127,457
24 Mar 2017	7,156	51,651	129,188
25 Mar 2017	6,253	49,672	105,790
26 Mar 2017	4,281	37,130	82,566
27 Mar 2017	6,078	69,651	134,463
28 Mar 2017	5,361	35,079	86,972
29 Mar 2017	5,531	66,442	116,904
30 Mar 2017	5,945	66,674	123,686
31 Mar 2017	5,479	58,223	113,517
Average	5,610	45,693	104,293
Total	173,912	1,416,497	3,233,089

Gambar C.4. Data Pengunjung Website PT. Citra Media Bertuah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh.

Sehubung dengan penyelesaian tugas akhir yang berjudul “Analisis Desain Website Pt. Citra Media Bertuah Menggunakan Metode Kansei Engineering”, saya mohon bantuan saudara/i untuk mengisi kuesioner yang terlampir.

Agar penelitian ini memberikan hasil yang bermanfaat, saya mohon kepada saudara/i untuk dapat mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya. Hasil kuesioner ini akan dijamin kerahasiaannya dan akan digunakan hanya untuk kepentingan ilmiah.

Demikian permohonan saya, atas kesediaan, kesungguhan, dan kerjasama saudara/i dalam mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih. Hormat saya, Shohibul Sulton Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultas Syarif Kasim Riau.

Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :- Laki-Laki - Perempuan

Pekerjaan :

Umur :

Jumlah akses internet perhari : 1-2 Jam, 3-4 Jam, 5-6 Jam, Lebih dari 6 jam

Petunjuk Pengisian :

Silahkan beri tanda pada kotak yang telah disediakan:

1. Buka website Bertuahpos.com
2. Setiap pertanyaan hanya dibutuhkan satu kali jawaban
3. Beri tanda pada jawaban yang akan dipilih Saudara/ i dipersilahkan memberikan jawaban dengan memberi tanda pada kolom yang sudah tersedia. Adapun jawaban yang tertera pada tabel sebagai berikut:

1 = jika produk yang diinginkan berkaitan sangat erat/condong dengan kesan di kiri skala.

2 = jika produk yang diinginkan berkaitan cukup erat/condong dengan kesan di kiri skala.

3 = jika produk yang diinginkan berkaitan erat/condong dengan kesan di kiri skala.

4 = jika produk yang diinginkan netral yaitu berada diantara kesan di kiri dan kanan skala

5 = jika produk yang diinginkan berkaitan erat/condong dengan kesan di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kanan skala

6 = jika produk yang diinginkan berkaitan cukup erat/condong dengan kesan di kanan skala

7 = jika produk yang diinginkan berkaitan sangat erat/condong dengan kesan di kanan skala

NO	Aspek/Kata Kansei														
1.	Menyenangkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Menyenangkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
2.	Nyaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Nyaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
3.	Dapat Dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Dapat Dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
4.	Mudah Dipelajari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Mudah Dipejari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
5.	Sederhana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Sederhana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
6.	Cepat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Cepat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
7.	Terorganisir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Terorganisir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
8.	Efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Efisien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
9.	Dapat Diprediksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Dapat Diprediksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
10.	Aman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Aman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
11.	Sesuai Ekspektasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Sesuai Ekspektasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
12.	Bermanfaat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Bermanfaat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
13.	Menarik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Menarik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
14.	Kreatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Kreatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							
15.	Modern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak Modern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		1	2	3	4	5	6	7							

Gambar D.1. Tabel Kuesioner Kansei Berdasarkan UEQ



Keterangan:

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. jika produk yang diinginkan berkaitan sangat erat/condong dengan kesan di kiri skala.
2. jika produk yang diinginkan berkaitan cukup erat/condong dengan kesan di kiri skala.
3. jika produk yang diinginkan berkaitan erat/condong dengan kesan di kiri skala.
4. jika produk yang diinginkan netral yaitu berada diantara kesan di kiri dan kanan skala.
5. jika produk yang diinginkan berkaitan erat/condong dengan kesan di kanan skala.
6. jika produk yang diinginkan berkaitan cukup erat/condong dengan kesan di kanan skala.
7. jika produk yang diinginkan berkaitan sangat erat/condong dengan kesan di kanan skala.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN E

DATA KUESIONER



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Tabel E.1. Hasil Data Responden

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Responden	Item ke-														
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	4	2	2	2	5	4	5	2	2	5	1	5	5	5
2	4	5	2	2	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	4
3	5	5	2	3	3	5	4	5	1	1	5	1	5	4	5
4	4	4	4	2	2	4	5	4	2	2	4	2	4	5	4
5	4	5	2	2	2	5	4	5	3	4	5	2	5	4	3
6	5	4	3	4	3	5	5	4	4	3	4	3	5	5	5
7	5	5	4	2	4	4	4	5	4	1	5	2	4	5	4
8	5	5	2	3	2	5	5	4	3	2	4	1	5	4	3
9	4	5	2	2	3	4	4	5	1	3	5	1	5	4	3
10	5	4	4	2	2	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4
11	5	5	2	3	2	4	4	4	3	2	5	3	4	4	3
12	4	5	3	4	3	5	5	5	4	1	5	1	4	5	5
13	5	4	4	2	2	4	4	5	2	4	5	3	5	5	4
14	4	5	3	2	2	4	5	5	4	3	5	1	5	4	5
15	5	4	2	4	4	5	5	4	1	2	4	2	5	5	4
16	4	5	4	3	3	5	4	5	3	1	5	3	4	4	4
17	5	5	3	2	2	5	5	4	4	3	5	1	5	5	5
18	5	5	2	2	3	5	5	5	2	2	4	3	4	5	4
19	5	4	3	3	2	4	4	5	3	3	5	2	5	4	3
20	4	5	4	2	2	5	5	5	4	4	4	2	5	5	5
21	5	5	4	2	2	4	4	5	2	2	4	2	4	4	4
22	4	5	3	3	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	3
23	5	4	2	2	3	4	4	5	3	2	4	2	5	4	4

Responden	Item ke-														
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
24	4	5	3	3	2	5	5	5	3	2	5	3	5	4	5
25	5	4	4	3	3	4	5	5	5	3	5	2	4	5	3
26	5	5	3	2	2	5	4	4	2	2	4	3	5	4	4
27	4	4	4	2	3	5	5	5	3	4	5	2	5	5	3
28	5	5	4	3	2	4	5	5	2	3	4	2	5	4	4
29	4	5	3	4	2	4	4	5	3	2	5	3	5	4	5
30	5	5	4	2	2	5	5	5	2	3	5	2	5	5	4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Table E.1 Hasil Data Responden (Tabel Lanjutan)
 Sultan Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Tabel E.2. Hasil Face Validity Kuesioner

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Responden	Item ke-														
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	4	2	2	2	5	4	5	2	2	5	1	5	5	5
2	4	5	2	2	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	4
3	5	5	2	3	3	5	4	5	1	1	5	1	5	4	5
4	4	4	4	2	2	4	5	4	2	2	4	2	4	5	4
5	4	5	2	2	2	5	4	5	3	4	5	2	5	4	3
6	5	4	3	4	3	5	5	4	4	3	4	3	5	5	5
7	5	5	4	2	4	4	4	5	4	1	5	2	4	5	4
8	5	5	2	3	2	5	5	4	3	2	4	1	5	4	3
9	4	5	2	2	3	4	4	5	1	3	5	1	5	4	3
10	5	4	4	2	2	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4
11	5	5	2	3	2	4	4	4	3	2	5	3	4	4	3
12	4	5	3	4	3	5	5	5	4	1	5	1	4	5	5
13	5	4	4	2	2	4	4	5	2	4	5	3	5	5	4
14	4	5	3	2	2	4	5	5	4	3	5	1	5	4	5
15	5	4	2	4	4	5	5	4	1	2	4	2	5	5	4
16	4	5	4	3	3	5	4	5	3	1	5	3	4	4	4
17	5	5	3	2	2	5	5	4	4	3	5	1	5	5	5
18	5	5	2	2	3	5	5	5	2	2	4	3	4	5	4
19	5	4	3	3	2	4	4	5	3	3	5	2	5	4	3
20	4	5	4	2	2	5	5	5	4	4	4	2	5	5	5
21	5	5	4	2	2	4	4	5	2	2	4	2	4	4	4
22	4	5	3	3	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	3
23	5	4	2	2	3	4	4	5	3	2	4	2	5	4	4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Hasil Face Validity Kuesioner (Tabel 1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Responden	Item ke-														
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
24	4	5	3	3	2	5	5	5	3	2	5	3	5	4	5
25	5	4	4	3	3	4	5	5	5	3	5	2	4	5	3
26	5	5	3	2	2	5	4	4	2	2	4	3	5	4	4
27	4	4	4	2	3	5	5	5	3	4	5	2	5	5	3
28	5	5	4	3	2	4	5	5	2	3	4	2	5	4	4
29	4	5	3	4	2	4	4	5	3	2	5	3	5	4	5
30	5	5	4	2	2	5	5	5	2	3	5	2	5	5	4
Total	138	140	91	77	77	136	137	142	86	77	138	64	141	135	121
Total S	108	110	61	47	47	106	107	112	56	47	108	34	111	105	91
V	0.9	0.9166	0.5083	0.3916	0.3916	0.8833	0.8916	0.9333	0.4666	0.3916	0.9	0.2833	0.925	0.875	0.7583

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN F

PENYERAHAN HASIL PENELITIAN



Gambar F.1. Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah



Gambar F.2. Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar F.3. Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah



Gambar F.4. Penyerahan Hasil Penelitian ke Pihak P.T Citra Media Bertuah

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Shohibul Sulton, lahir di Batupanjang kecamatan Rupert pada tanggal 29 September 1996 anak dari pasangan Bapak Sukiyat dan Ibu Musolha, merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Penulis beralamat di Jalan Beringin Gang Karya Mandiri, Pekanbaru, Email shohibulsulton29@gmail.com dan nomor HP 082268482225. Pada tahun 2002 masuk Sekolah Dasar Negeri 19 Tnjung Kapal, Kecamatan Rupert dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 4 Rupert dan menamatkan pendidikan pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Rupert dan menamatkan pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi tepatnya pada Jurusan Sistem Informasi dan menamatkan pendidikan pada Tahun 2020.

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah melaksanakan Kerja Praktek di kantor camat Kecamatan Rupert. Pada kegiatan Kerja Praktek, penulis membuat sebuah karya tulis yang berjudul “Sistem Kepegawaian di kantor camat Kecamatan Rupert”. Penulis juga mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Buatan Baru, Kecamatan Kerinci Kanan, Kabupaten Siak. Penulis aktif dalam kegiatan organisasi dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan akademik dan nonakademik seperti seminar, *workshop* dan pengabdian pada masyarakat. Jalin komunikasi dengan penulis pada media sosial penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.